小岛秀夫

HIDEO KOJIMA 传奇



GAMER Culture · Entertainment · Game

小岛秀夫·传奇


THE DEFINITIVE EXPERIENCE
METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES + THE PHANTOM PAIN

KOJIMA PRODUCTIONS

目录

INDEX

小岛秀夫：跨界者的故事 3

金属齿轮 12

金属齿轮2 13

潜龙谍影 18

潜龙谍影2 自由之子 20

潜龙谍影3 食蛇者 22

潜龙谍影4 爱国者之枪 24

潜龙谍影Ⅴ 幻痛 30

P.T. 35

死亡搁浅 36

CONTENTS

光盘导视

游戏黄金眼

《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》评测

《死亡搁浅》评测
迈过生死的救赎之路

怀旧玩家

《潜龙谍影2 自由之子》回顾
续作×双主角×预告骗，
21年前的争议大作？

热血最强

《潜龙谍影3 食蛇者》
超绝达人演示

《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》
全任务极限挑战

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



游戏人解析78

小岛秀夫与他的游戏 38

企鹅大冒险 39

掠夺者 40

太空骑警 41

潜龙谍影 幽灵通天塔 42

心跳回忆剧场 43

终极地带 44

终极地带 引导亡灵之神 45

我们的太阳(系列) 46

潜龙谍影 掌上行动 48

潜龙谍影 和平行者 50

恶魔城 暗影之王 51

潜龙谍影崛起 复仇 52

潜龙谍影V 原爆点 53

从游戏到电影，从电影到游戏 54
——细数那些影响了小岛秀夫的影视作品

跨界交友的跨界人 68
——小岛秀夫和他的好朋友们

小岛秀夫社交媒体节选 74

“Strand Game”的文化外延 80
——《死亡搁浅》再考察

消失于浓雾的传说 90
——《寂静岭》与《P.T.》

小岛秀夫：跨界者的故事

文 80后写稿佬 编 三日月 美编 Juxi、魄罗（实习）



序

和音乐、文学、电影以及其他艺术领域不同，在游戏界，名声更响的往往是游戏标题、开发商甚至是发行商，而不是背后的制作人，然而小岛秀夫算是个例外。而且即便和其他名声远扬的明星制作人相比，小岛秀夫也能称得上是个“异类”——宫本茂是“马力欧之父”；三上真司是“生化危机之父”；坂口博信是“最终幻想之父”……玩家们能对这些“之父”和他们的成就以及代表作如数家珍，然而当我们谈到小岛秀夫时，他的名号却不是“金属齿轮之父”，也不是什么“3D 潜入游戏之父”。在玩家眼中，小岛秀夫就是小岛秀夫，仅此而已。

小岛秀夫身上有很多标签：游戏制作人、电影爱好者、业余演员、“业余”导演、社交媒体达人、摸鱼能手……在所有明星制作人中，他无疑是最有“明星范”的一位。他的一举一动，他在社交媒体上说的每一句话，发布的每一张照片，在游戏发布会上的每一次登场，发布的每一款游戏都能引发玩家和媒体的关注和评论。而最重要的是，他出品的游戏素质依旧优秀，玩家能在这些游戏中，清晰地看到小岛秀夫创作理念所留下的烙印。

他是个游戏制作人，但他又不仅仅只是一个游戏制作人。

他是个跨界者，而这便是这位跨界者的故事。

诞生 1963~1986

1963 年 8 月 24 日，小岛秀夫出生在东京都世田谷区，他是三个孩子中的幼子。世田谷区是以宜居和方便闻名的富人区，小岛的生活条件优渥也是理所当然。大概也是因为这样的家庭出身，小岛秀夫在童年就得到了比其他同年人更加深的艺术熏陶。

四岁的时候，他们因为父亲工作变动关系，举家搬迁到大阪，面对不同的文化和生活环境，小岛秀夫大多数时间留在家中，看看电视或者玩一下模型。

这看上去更像是一部“宅男养成记”，但现实并非如此，实际上小岛家有一项十分特殊的家规：每天晚上一家人都必须一起看一部电影，而且必须看完才能睡觉。而小岛家的两位家长是欧美电影、尤其是恐怖电影的粉丝，他们并不理会什么“儿童不宜”，小岛秀夫甚至可以毫无顾忌地看到性爱场面。当小岛秀夫十岁的时候，他们的父母会给他钱，让他自己去看电影，并且交待了“课后任务”——小岛秀夫还得买一本场刊，回家之后和父母讨论观后感。



▲ 小岛秀夫早年的照片。

这个习惯一直影响着小岛秀夫，哪怕日后他功成名就、业务缠身、年岁渐长，他依旧会每天抽出一定的时间去看一部新的电影。小岛秀夫对这个习惯评价甚高，而他也不是唯一这样做的人，武侠小



■ 小岛秀夫对于电影的狂热早已是路人皆知。

说大师“温巨侠”温瑞安同样有着每天看一部电影的习惯，而小岛秀夫也和温瑞安一样，汲取电影中的优秀精华，打开自己的脑洞，演变出属于自己的传奇作品。

当然，“罗马非一天建成”，小岛秀夫的创作之旅也走过不少弯路。在父母的影响下，小岛秀夫在中学时期就开始用一个朋友的 8 毫米摄像机制作他们自己的短片，小岛说服了这些对电影拍摄兴趣不大的同学一起去制作一些小制作电影。其中大部分都是丧尸题材，也有少数例外。例如小岛曾经策划过一部类似《鲁滨孙漂流记》的电影，讲述一群高中生在飞机失事后流落孤岛的故事。为此他们还设法骗过了父母，让后者资助他们去海外一个充满异国情调的岛屿旅行四天。结果他们在海里游了三天泳，直到最后一天才意识到时日无多。所以小岛秀夫修改了剧情，结果这部电影变回了“熟悉的”丧尸题材。

小岛秀夫将这些影片放在校园文化祭上公映，每张票 70 日元。当然，他们赚到的钱还不够买一盘摄像机的胶卷，也算是意料之中了。

如果一切顺理成章地发展下去，世界上将会多

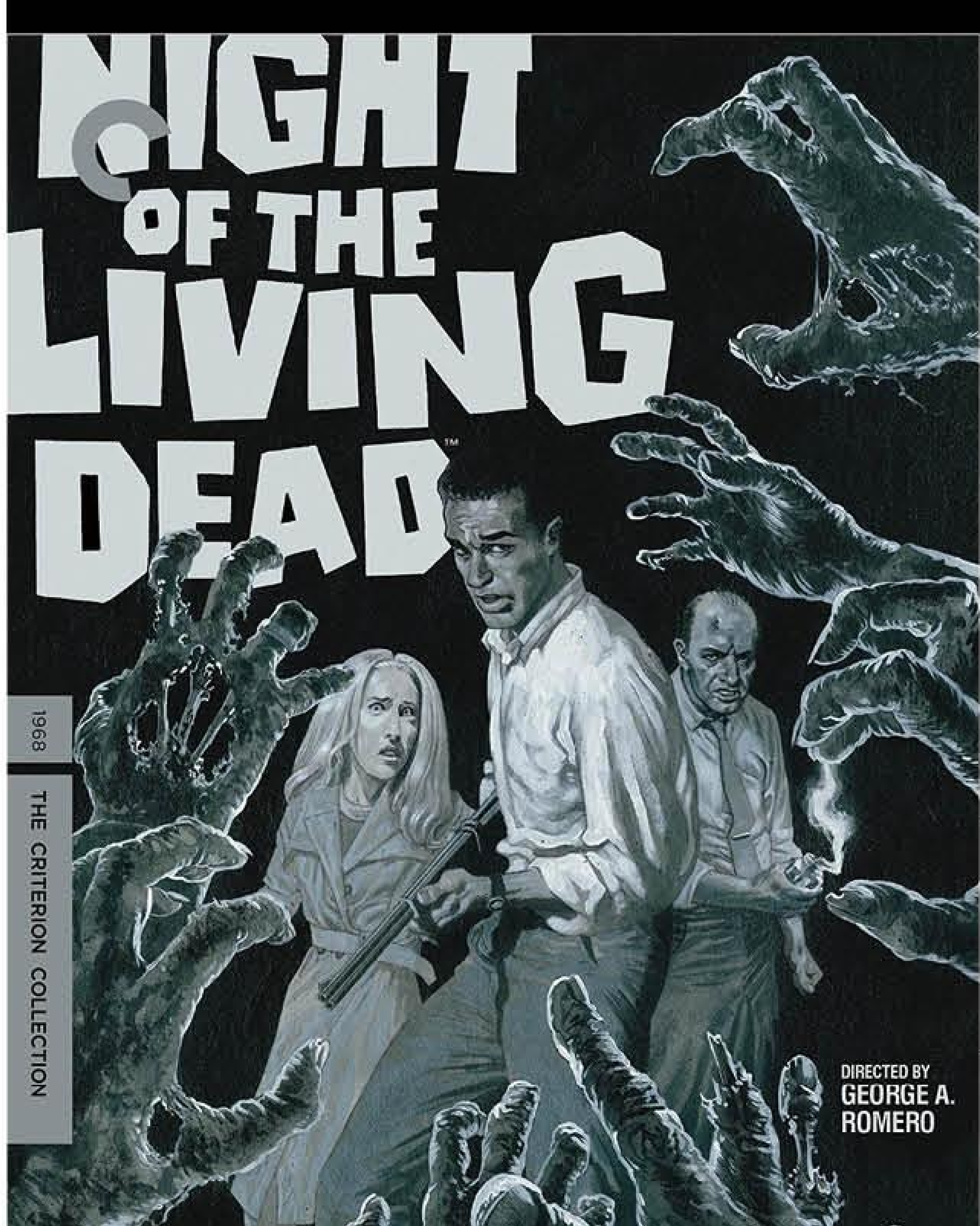


▲ 1968年上映的《活死人之夜》重新定义了“丧尸”，之后无数影视和游戏作品中的丧尸设定都或多或少参考了这部电影。

了一位前途未卜的导演，游戏业界则会少了一位将第九艺术和娱乐功能完美结合的天才制作人。

一直引导他爱上电影的父亲在他 13 岁那年离世，小岛秀夫的世界骤然崩塌，然后开始了艰难的重建。为了完成父亲的心愿，小岛秀夫坚定了自己成为一名电影制作人的志向，然而现实又给他浇了一盆冷水。

小岛家附近没有电影学校，除此之外，当时日本制作电影的预算并不高，小岛秀夫认为这样的土壤无法拍出让他感兴趣的那种电影。于是在大学主修经济学的时候，他在学习之余开始学习写小说。对于小岛秀夫而言，写小说的最终目的还是电影——他希望自己的小说能够获得奖项，然后曲线



KEY WORD：活死人之夜（电影）

上映时间 1968年
题　　材 恐怖

已故美国导演乔治·安德鲁·罗梅罗的成名作之一。这部电影的拍摄成本只有 11 万美元左右，最终全球票房却达到了 3000 万美元。故事简单直白，讲述了一群不同背景、阶层甚至肤色的陌生人在活死人包围下，为了存活，合作的同时又因为恐惧而相互勾心斗角甚至陷入疯狂的故事。除了将“丧尸”这个题材发扬光大以外，这部电影还暗讽了当时美国社会内部的现状以及越战狂热。让黑人作为主角的大胆选角，以及“弑母”“食人”等题材也让《活死人之夜》成为了一部具有历史意义的 B 级恐怖片。

救国地将其改编成电影。

就在这时，任天堂 FC 主机的出现，宫本茂的《超级马力欧兄弟》向世人展示了游戏中的无穷趣味，而堀井雄二的《港口镇连续杀人事件》则以其悬疑的情节深深地影响了小岛秀夫，他意识到：这可能是另一种获得类似电影体验的途径。他在游戏之中还看到了远大的前景，这种比电影的影像有着更强交互性的艺术形式更令他着迷，而小岛秀夫也做出了改变其一生轨迹的决定。



▲ 一台伟大的主机不光能够引领业界，创造营收。更重要的是，它能够为人们带来启迪，为未来的游戏业带来深远影响，而小岛秀夫则是众多受到FC影响的游戏从业者之一。

“当我宣布（投身游戏业）这个决定时，所有的朋友和老师都让我重新慎重考虑。”小岛秀夫日后带着笑意地回忆道。因为在当时的日本，游戏制作人是个相当“不入流”的职业，在词典中甚至没有一个专有的名词去形容它。以至于经济学专业出身的小岛秀夫在聚会上不得不常常撒谎，说自己是从事金融行业的工作。

只有曾经用电影熏陶了小岛秀夫的母亲，是告诉他可以做自己想做的唯一一人。1986 年，小岛秀夫最终选择加入 Konami，“这并不是因为他们当时正在开发的游戏类型，而是因为他们在证券交易所上市了。这是唯一一家上市的游戏公司，就连任天堂都没有这样的地位。我认为在这样的公司工作可能会帮助人们以更积极的眼光看待我的职业。”

不得不说小岛秀夫的眼光不俗，在 80 年代中后期，Konami 逐渐取代 Namco，成为任天堂“初心会”中最亲密的合作伙伴，大名鼎鼎的“FC 四天王”：《魂斗罗》《绿色兵团》《赤色要塞》和《沙罗曼蛇》均出自“可乐妹”之手，但在加入 Konami 之初，小岛秀夫还是受到了不少的非议。

在小岛秀夫加入 Konami 半年之后，一位知根知底的挚友邀请他参加自己的婚礼，事后小岛回忆起了当时朋友曾说过的话：“新郎站起来介绍我：‘这是小岛先生。他很有才华，在其他方面也很讨

KEY WORD：
港口镇连续杀人事件（游戏）

发售时间 1983年
对应平台 FC



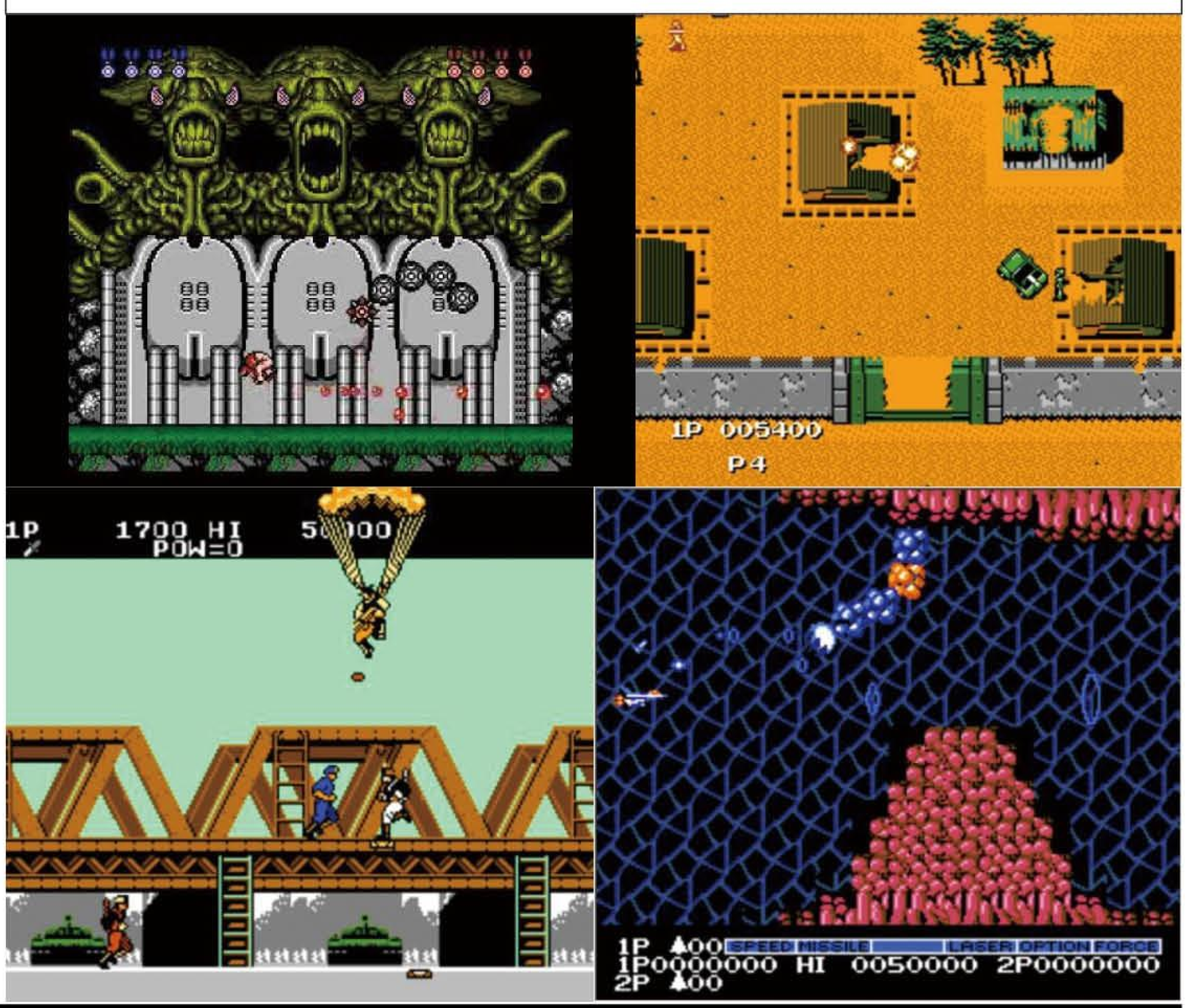
在成为“《勇者斗恶龙》之父”之前，堀井雄二曾经制作了一款名为《港口镇连续杀人事件》的文字冒险游戏，这也是第一款推理玩法的游戏。这款游戏最初于 NES PC6001 个人电脑上发售，玩家扮演侦探调查杀人事件。和早期的一些 PC 游戏类似，玩家需要通过用键盘输入指令来让游戏中的角色行动。移植到 FC 后，由于缺少键盘，游戏变成了现代玩家更熟悉的指令选择玩法。这种指令输入方法和菜单模式被沿用到了后来的《勇者斗恶龙》中。而抛开“历史地位”不说，本作在演出、悬疑桥段的描写以及故事背景上都有诸多独创之处，小岛秀夫曾多次表示本作让他对游戏产生了更深的理解。

人喜欢。但我很遗憾地告诉你，由于某种未知的原因，他决定加入一家电子游戏公司。’每个人都笑了。”

幸好的是，这并没有打击到小岛秀夫，在 Konami 他找到了一帮志同道合的同事，他们当中有不少想拍电影、当导演或画漫画，但最终未能成功，最终汇聚于此。而幸运的是，这里并没有那种“loser”那种的自暴自弃，这些人都相信在不久的将来，游戏这个媒介将会推动着他们创造出伟大的作品。

KONAMI

© Konami Digital Entertainment



▲ 虽然现在的名声已经大不如前，但曾几何时，Konami六个字母往往和“好游戏”挂钩。

▶《魂斗罗》《绿色兵团》《赤色要塞》和《沙罗曼蛇》给很多FC玩家带来了难忘且快乐的回忆。

KEY WORD：超级马力欧兄弟（游戏）

发售时间 1985年

对应平台 FC



本作是 FC 平台乃至游戏史上销量最高的游戏之一。作为一款平台动作游戏，游戏的操作手感扎实、操作简单且上手容易，与此同时系统富有深度，关卡设计优秀，还有当时横版动作游戏少见的分支路线设定。和很多划时代的影视作品和游戏类似，《超级马力欧兄弟》让马力欧这角色从“Jumpman”一跃成为了文化现象以及任天堂的招牌角色。它也影响了以后很多游戏的设计思路，并且激励了很多玩家成为业内的一员。小岛秀夫曾在 2010 年的访谈中表示：本作相当于“宇宙大爆炸”，影响甚至创造了之后的游戏业，也是他进入游戏圈的契机之一。

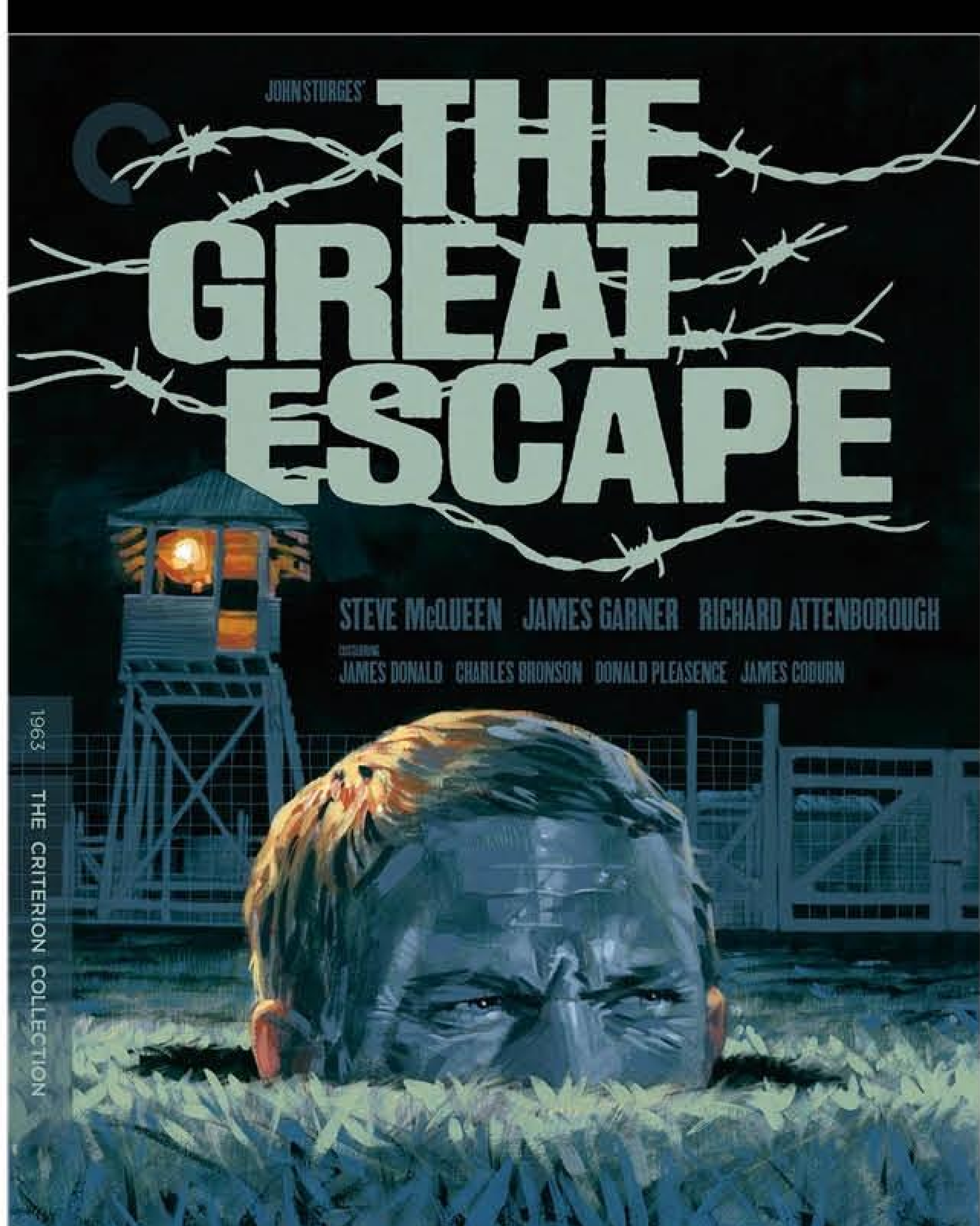
出发 1986~1994

现实总是如此骨感，小岛秀夫逐渐发现通过游戏来实现导演梦并不是容易的事情。首先，他并没有加入 FC 游戏开发部门，而是加入了当时已经处于相对弱势的 MSX 个人电脑游戏开发团队。相比 FC，MSX 在卷轴功能和调色板上的表现力相对较弱，这让小岛秀夫颇为不满；而他第一个主力参与的项目《Lost World》仅仅开发了半年便宣告取消。出师不利对于小岛秀夫而言是个不小的打击，而从这个时候开始，他就着手筹备《金属齿轮》（Metal Gear）的相关事宜。

当“四天王”成功之际，Konami 不仅要将它们移植到 FC，也需要在 MSX 上也推出一款战争类游戏，这对于小岛秀夫而言是一个机会。许多人都跟他提过，由于 MSX 的性能问题，难以出现子弹横飞或者大量敌人战斗的场面，而小岛秀夫就思考如何消弭这种劣势。这时，小岛秀夫脑海里庞大的电影素材库发挥了作用。1963 年战争电影《大逃亡》给予了他极大的灵感，电影由真实事件改编而成，讲述了二战期间的德军战俘营里 250 名战俘“越狱”的故事。小岛秀夫将其演化为游戏最初的核心玩法：玩家扮演一名战俘，必须悄悄地逃离监狱。一旦被抓住了，就会被带回监狱。

这种潜入式游戏模式极为罕见，也正是因为罕见，未必为所有人理解和接受，再加上小岛所在的





KEY WORD：
大逃亡（电影）

上映时间 1963年
题　　材 战争

《大逃亡》是美国导演约翰 · 斯特奇斯执导的一部战争题材电影，故事根据二战空军少校伯特伦 · 吉米 · 詹姆斯的经历改编，他曾 13 次从纳粹集中营出逃。电影故事讲述被关押在集中营的 250 名盟军士兵齐心协力，在德军眼皮底下尝试逃脱。小岛秀夫曾多次表示，《大逃亡》是《金属齿轮》和《潜龙谍影》两个系列的主要灵感来源。其中的一些情节，例如主角们巧妙地躲开敌人的巡逻，在艰苦的条件下收集道具武器并与敌人周旋，都与游戏的玩法不谋而合。可惜的是，用小岛秀夫自己的话说，由于机能限制，直到《原爆点》上市，他心目中的《大逃亡》游戏版才算是正式完成。

项目团队面向的并不是市场最火热的主机，而且他还是这个大团队里最年轻的新人，不仅没有拿得出手的项目，之前参与过的项目还以失败告终。上述这些条件中，任何一点单独拿出来都难以服众，更何况小岛秀夫集齐了这所有的“DeBuff”条件。然而小岛秀夫没有轻易放弃，并积极向团队成员“推销”这个构思。

经历了几个月的失败之后，小岛秀夫终于说服了团队中的一位资深开发者，后者将他带到Konami的高层面前，然后他得到了在全体开发人员面前宣讲概念的机会，他的演示让所有人都眼前一亮，所有人都认为这是与MSX相得益彰的一个游戏创意。

“MSX的受众比起一般FC玩家而言更加成熟，因此这款游戏的影响力可能比它在任天堂硬件上发布时要大得多。”小岛秀夫日后回忆这段历史时颇为庆幸地说道，“如果我当时在FC部门，很可能就想不出《金属齿轮》这个点子了。”

小岛秀夫于是顺利地得到了人生第一份监督工作。在开发过程中，制作团队花费了巨大的精力去制作FC上无法呈现的动画，使得《金属齿轮》扭转了硬件上的劣势。游戏几经修改，最终变成了我们的熟悉模样：“蛇叔”奉命潜入“世外天堂”阻止载有核弹的战车“Metal Gear”。期间要尽量不被大量敌人发现以及引起大规模枪战，上佳的故事性和崭新的游戏性使得《金属齿轮》获得了不错的成功，甚至还引领了“秘密潜入类”游戏的潮流。

尽管如此，在《金属齿轮》准备登陆FC时，资历尚浅且不是团队一员的小岛秀夫没有获得开发机会，甚至连FC版本开发这个消息也是偶然在火车上从同事口中得知。不过Konami在初代FC版吃了亏后最终选择信任小岛秀夫，原本没打算为《金属齿轮》制作续集的小岛秀夫也交出了《金属齿轮



▲ 和当时的游戏相比，《金属齿轮》的“不鼓励战斗”玩法非常独特。

2索利德·斯内克》：退休了的斯内克被迫复出营业，潜入桑给巴尔岛，救出发明精炼石油细菌的博士，顺便和昔日战友“灰狐”以及前作中死里逃生的Big Boss来一场宿命对决。本作发售后，连续六个月跻身销量榜单的前列，并且被誉为超越前作的作品。销量和口碑双丰收，让小岛秀夫和Konami那如电影般的故事进入美好剧情的发展阶段。

在开发“《金属齿轮》系列”的同时，小岛秀夫在开发团队中的话语权逐渐增强，他终于有机会可以通过“电影”般的画面，演绎自己的故事，诠释自己的游戏“哲学”。

不得不说，小岛秀夫天生就是个讲故事的人，我们常常在书本上看到艺术家有许多堪称经典的“段子”，但是纸上得来终觉浅。而小岛秀夫是这些典故的真实案例：他自己爱幻想各式各样的世界，总是利用身边的事物来编织故事以想象出一副景象，和别人谈话时经常会走神，有时会被自己脑海中的故事触动，神经质地大哭或大笑，让别人看起来莫名其妙。他甚至曾经因为沉浸在自己的幻想世界而跌落路基；开车对他来说也是十分危险的事，他曾经不止一次直接把车开进了家门。而作为老东家，Konami也在为小岛的艺术家属性买单：在开发《金属齿轮2索利德·斯内克》的时候，他们以

公费报销的形式让开发团队成员每周到附近山上玩野战游戏。而在享受快乐之余，他对游戏艺术的真实感有了更多的感悟。

同时，小岛秀夫也是一个对游戏开发极具控制欲的人。由于没有编程知识，他在开发《金属齿轮》时发现自己不得不依靠程序员来实现自己的梦想，“我会告诉程序员我想在屏幕上显示什么，什么时候显示对话，什么时候播放音乐。但他们并不会完全根据我的意愿去做，而是在这个过程中稍有偏离，做出他们自己认为最好的效果。这种沟通上的落差，令我十分沮丧。”

在制作《掠夺者》(SNATCHER)以及《宇宙骑警》的时候，他开发了属于自己的脚本引擎并致力于冒险游戏，“这样一来，我能从程序员手中拿回主导权。”

在《掠夺者》中，小岛秀夫吸取了80年代多部科幻电影(《阿基拉》《银翼杀手》《突变第三型》《人体异形》和《终结者》等等)的优点，实验性地创造了一个“后启示录”式的世界，以玩家扮演失忆症患者，用第一视角、AVG玩法加上一定的动作元素，去探索这个被人形机器人“Snatchers”毁



▲ 虽然比《金属齿轮》更“电影”，但《掠夺者》在当时的玩家眼中看来，并不“好玩”。

掉的“半开放式”世界及其背后的真相。

由于剧情比当时流行的ACT游戏要复杂不少，再加上这是小岛秀夫第一次尝试挑战该领域，使他花了一年半的时间，才完成了一半的开发工作，远远超出了开发日程。游戏不得不将原本的六章缩减成两章，最终只能在悬念中落幕。不过小岛秀夫后来还制作了《SD掠夺者》等一系列衍生品来补完系列。尽管《掠夺者》没有取得销量上的成功，但不少游戏媒体认为，《掠夺者》是小岛秀夫开发理念的一次试验和诠释，为后来“《潜龙谍影》系列”的诞生奠定了基础。

小岛秀夫原本打算以续集的形式完成故事，但是游戏的销量并不理想，加之游戏需要庞大的内存，



KEY WORD：银翼杀手（电影）

上映时间 1982年
题　　材 科幻

这部电影改编自1962年菲利普·K·迪克撰写的科幻小说《仿生人会梦见电子羊吗?》，由曾执导过《异形》的雷德利·斯科特担任导演，知名演员哈里森·福特担任主演。故事设定在地球环境被破坏，有钱人都开始移居地外殖民地的“2019年洛杉矶”，哈里森·福特扮演的前“银翼杀手”接到了追捕在逃人造人的委托。虽然上映时的票房不算理想，但电影的美术风格、出色的剧情以及对未来的刻画使这部电影上升到了一个全新的高度，并被影评人称为“史上最好的科幻电影之一”。小岛秀夫的游戏《掠夺者》无论是故事主题、世界观设定，亦或是主角的造型，我们都能从中能看到不少《银翼杀手》的影子。

当时的硬件很难满足这一需求，于是 Konami 拒绝了这一提议。小岛秀夫在完成了《金属齿轮 2》之后，一边将《掠夺者》扩展到其他家用机平台，一边着手开发前面所说的脚本引擎，同时潜心准备一部能够实现自己想法的作品。

1994 年，PS 和 SS 到来，主机之争进入新的阶段，作为游戏业龙头之一的 Konami 也用新的方式来应对游戏大潮的到来：他们在全日本各地广开分社，招贤纳士。而诸多分公司的开启，意味着管理职位的巨大缺口，只能通过外部招聘和内部升迁来补充。

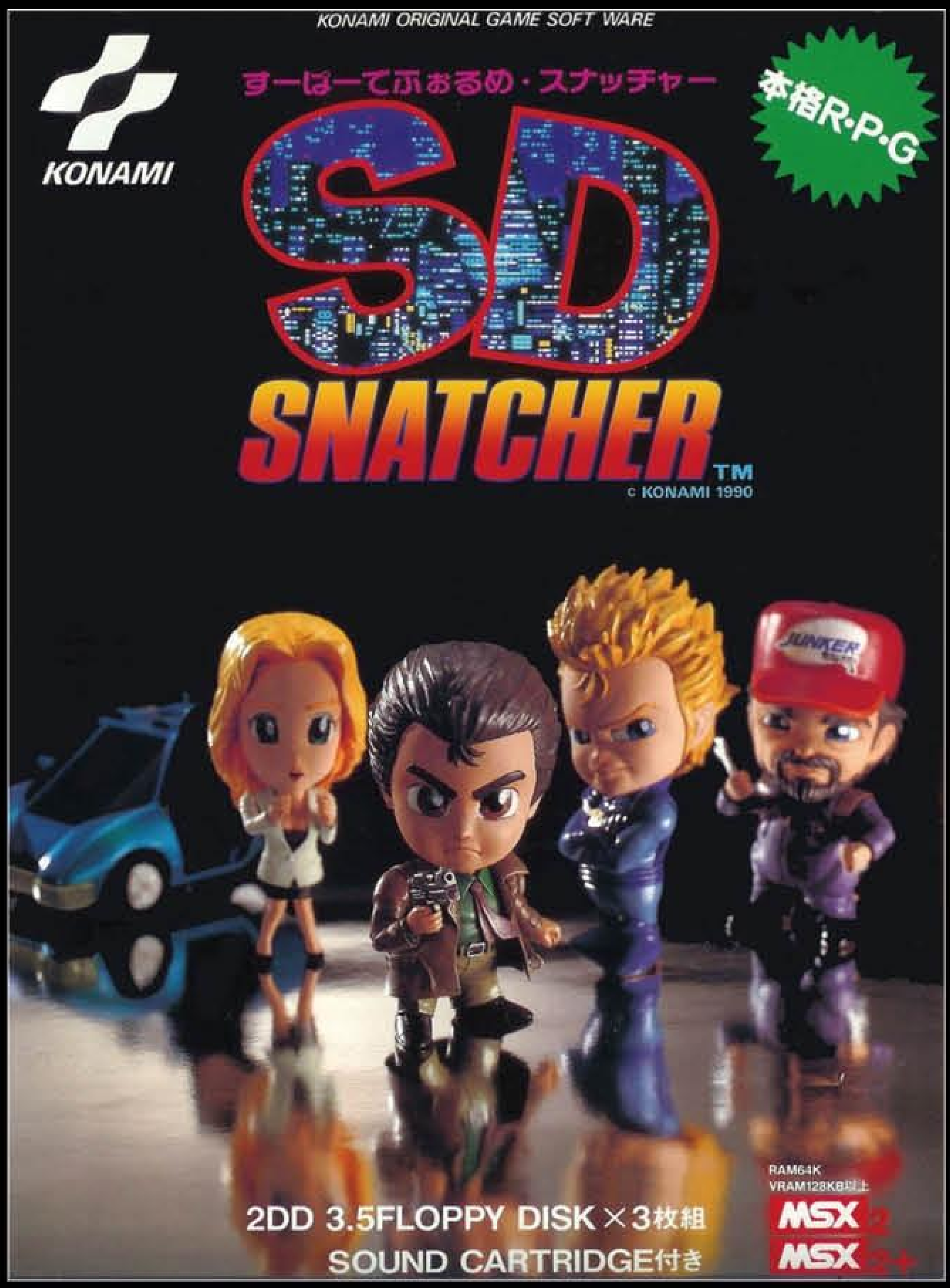
入行近十年的小岛秀夫成为了 Konami 大阪的开发第 5 部部长，随后开发第 5 部在东京另立门户，小岛也随之回到了自己的故乡。这段期间小岛从 1990 年便开始筹划的《宇宙骑警》(POLICENAUTS) 终于进入实质开发阶段，继续自己的太空科幻游戏探索。游戏吸收了《掠夺者》的优点，细节丰富，但故事也相对简单明了。次世代主机所呈现的画面表现力提升了不少，小岛的电影化叙事风格得到更加真切的呈现，使《宇宙骑警》成为了小岛秀夫又一部优秀之作。

而在升职的同时，小岛秀夫也不得不面对更多和游戏创作不相关的事情，他每天早上六点半上班，在开始一天的工作之前，他会花一个小时沉思，思考如何将创作和管理取得平衡。但即便如此，创作还是他的优先选项。“如果我不能重度参与创意开发的过程，我就不会担任管理角色。”这种觉悟成就了小岛秀夫，让他创造出优秀的作品；同时也为他日后的一些麻烦事埋下了伏笔。

KEY WORD：SD掠夺者（游戏）

发售时间 1990年
对应平台 MSX2

1988 年发售的《掠夺者》毫无疑问是一款杰作，然而从商业的角度来看，它并不算成功。而且对于玩家来说，本作的结局卡在了一个非常奇怪的节点，让人有种故事没讲完的感觉（它也的确没说完）。然而 Konami 并没有继续推出续作来延续剧情，而是在 1990 年的时候推出了一款名为《SD 掠夺者》的角色扮演游戏，角色全部变成了可爱的二头身，故事则是初代的重启：有诸多相似之处，也有完全改写的内容，用诸多细节对原作剧本进行了补完。可惜的是，本作虽然素质不错，但销量依旧不行，而且小岛秀夫也几乎没参与到本作的开发当中。





金属齿轮
Metal Gear

对应平台 MSX2
发售时间 1987年7月13日

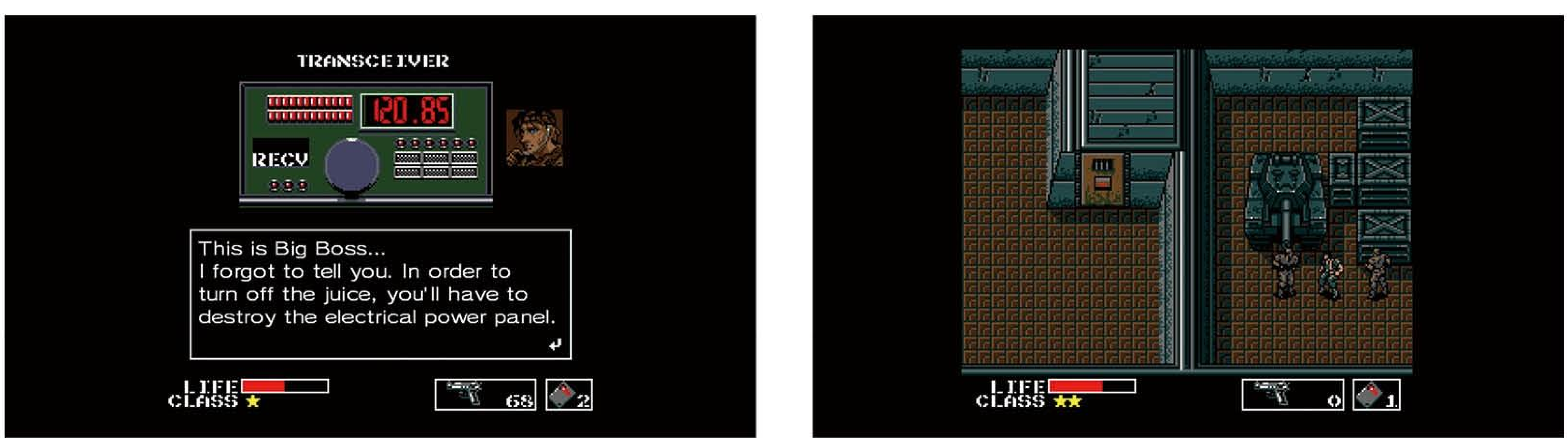


《金属齿轮》是小岛秀夫加入 Konami 后第一个正式制作的游戏，亦是“《潜龙谍影》系列”的起点，玩家将在游戏中扮演索利德·斯内克，奉命渗透入名为“世外天堂”的军事基地、寻找并摧毁隐藏在其中的兵器“金属齿轮”。

《金属齿轮》原本制作的方向是一款动作射击游戏，但制作期间，团队发现 MSX2 的硬件条件不足以支撑这一游戏类型——同屏子弹与敌人数量因机能不足受限、游戏流畅度也不尽如人意。因此小岛秀夫提出：“如果难以制作战斗、那不如将回避战斗本身制作为游戏。”

在以上概念的指导，以及电影《大逃亡》的启发下，强调“不战斗”的《金属齿轮》诞生了。玩家在游戏开始时手无寸铁，需要避免被敌人发现、隐秘地侵入敌方基地。虽然玩家的角色以及 AI 敌人在游戏中的表现都十分“初级”，如斯内克跑动、打斗、射击的动作，以及敌兵呈一条直线、毫无距离限制的“视线”等等，但这些已经能构成一个完整的体验，并为系列作品奠定了系统上的基础。《金属齿轮》主打的“潜行”玩法在游戏设计方面强调战斗的当时亦是一项前所未有的构想。2008 年，本作以“首个完全融入潜行要素的电子游戏”之名被收录到《吉尼斯世界纪录大全 游戏玩家版》当中。

随着《金属齿轮》的热卖，它自然而然地被移植到了多个平台，其中流传最广的便是移植至 FC 的版本。该版本由一个专门团队制作，小岛秀夫并未参与其中。但由于硬件性能的差距，FC 版《金属齿轮》的内容遭到大幅删减，虽然畅销，评价却很一般。

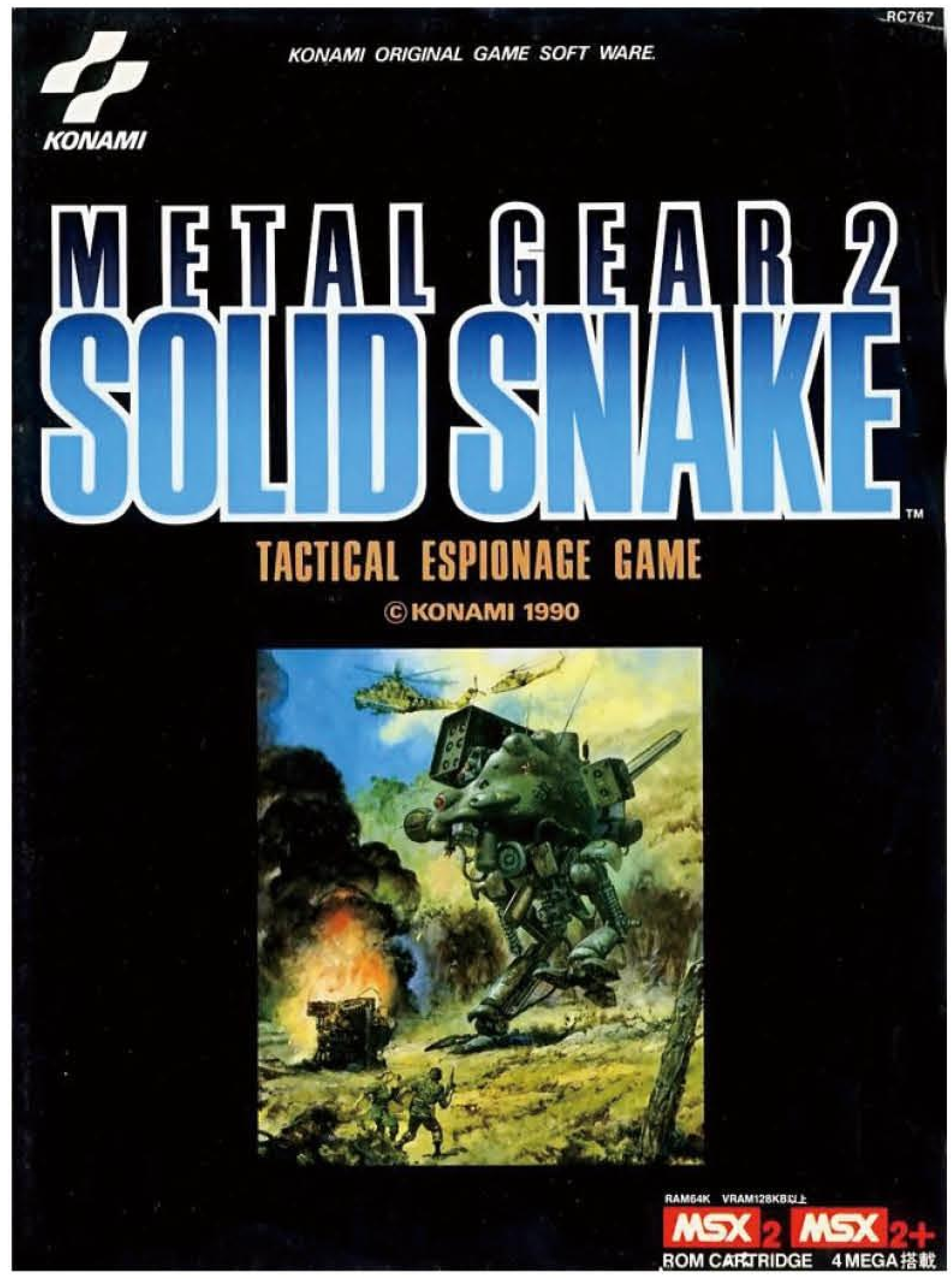


▲兼容当前操作系统的《金属齿轮》也已经在GOG上架了。

金属齿轮2 索利德·斯内克

Metal Gear 2: Solid Snake

对应平台 MSX2
发售时间 1990年7月20日



说到《金属齿轮 2 索利德 · 斯内克》（以下简称为《MG2》）的诞生故事，就不得不提及另一个《金属齿轮 2》——《斯内克的复仇》，它是 Konami 在 FC 版《金属齿轮》取得商业成功后，为其开发的仅发售于欧美地区的续作。和初代 FC 版类似，小岛秀夫同样未参与到《斯内克的复仇》的制作当中，但在得知本作的存在后，他决定为《金属齿轮》开发“真正的续作”，《MG2》随之诞生。

本作的故事紧随《金属齿轮》，在世外天堂事件结束后不久，武装要塞国家桑给巴尔成立，夺取了大量核武器，并绑架了掌握“欧利斯油藻”技术的基奥 · 马尔夫博士。为应对这一世界威胁，索利德 · 斯内克再次出马。他奉命潜入桑给巴尔，营救基奥 · 马尔夫博士。

和稚嫩的前作相比，《MG2》迎来了全方位进化。除了直观的画面进步以外，游戏系统也得到了大幅度强化：敌人的侦测能力更强，视角扩大到了 45 度，并且能在不同地图间巡逻；警戒等级被细分为潜入、危险、回避三种，脱离危险等级后，需要逃避追捕一段时间才能变回安全的潜入状态；可以在车辆底部、低矮空间穿行、悄悄行动的新移动方式“匍匐”等等。新系统的加入则让游戏更具有挑战性——听觉的概念首次出现，穿越铁丝网或攻击墙壁发出的声音会被敌人察觉；雷达的加入让玩家可以同时观察地图内外敌人的动向，防止自己被来自另一张地图的敌兵发现。迎来一系列进化的《MG2》得到了远高于前作的好评，其系统也已趋于完善，以至于 8 年后发售的《潜龙谍影》即便进入了 3D 时代，机制也仍然与 2D 的《MG2》有着相似之处。





巅峰 1998~2008

小岛秀夫迎来了他在 Konami 的第二个十年，也是最为高光的十年。

十年之初，“《金属齿轮》系列”正式重启，担任负责人的小岛秀夫马上就想到了一个人——新川洋司。在新川还是京都精华大学学生的时候，小岛秀夫就发现了这位“天生的游戏艺术家”并且聘用了他，让他参与《宇宙骑警》的 Debug 工作。

随后，两个“艺术家”在第九艺术领域发生碰撞，产生了名为“潜龙谍影”的火花，并照进了现实之中。1997 年，因为克隆羊“多莉”的面世，关于“克隆人类”和“人类命运”的猜想到达了高潮，而一个庞大的剧情观也在小岛秀夫的脑海中逐渐形成：基因部队、“魔童”计划，前作中的 Big Boss 与历史上许多虚实相生的事件逐渐结合起来，形成了一个颇为庞大的世界观，《潜龙谍影》（Metal Gear Solid）由此诞生。而我们作为人类，该如何看待命运和基因的作弄，成为了本作的核心思想。

在《潜龙谍影》开发过程中，技术和媒介的迭代也在进行。3D 时代的到来，让制作团队必须从零开始构筑游戏 3D 引擎，新川为游戏里所有战争机器制作了真实的 3D 塑料模型。而由于在这个过程中需要使用很多化学物质，制作时所产生的气体会对团队的其他成员造成伤害，他不得不在家工作，并导致每次制作每次都得花上几个月的时间。所以小岛秀夫每天都会去新川的公寓看看，确保他依旧“健在”。而为了让游戏看上去更加真实，开发组还请来了军事专家毛利元贞，带领开发团队去参观军事基地并且体验各种枪械实弹射击。

在最开始的时候，小岛秀夫原本想在 3DO 主机上制作系列新作，但是 3DO 作为第五世代最早登场的主机之一，因为管理层各种错误的操作，“凉凉”速度之快超出了大家的想象。而且在《宇宙骑警》中小岛秀夫也见识到了 PS 的威力，于是他决定使用 PS 呈现一个完全 3D 化的《潜龙谍影》世界，而这也是系列首次以全程语音的 3D 游戏形式出现。

和系列前作一样，玩家不需要像“兰博”那样大杀四方，而是要近乎“赤手空拳”地暗中潜入敌军要塞。在 3D 化的环境和优秀的运镜下，游戏带给玩家耳目一新的沉浸感。为了这种沉浸感，小岛



▲ 对于很多玩家来说，《潜龙谍影》系列的核心主创是小岛秀夫和新川洋司，但实际上，毛利元贞也参与了多款作品的开发，除了动作指导，他还负责了角色的动作捕捉（图右一）。

秀夫和团队成员付出了极大的心血，以至于无暇考虑它能否被玩家所接受。“我们只是在创造一款我们想要玩的游戏，但并不期望它成为一款伟大的游戏。所以当我听说它在美国大卖时，我并不觉得它是真的。”但事实就是这么出乎小岛秀夫的意料，重启的《潜龙谍影》在全球范围内卖出了 660 万份，在推崇监督权威的日式游戏领域，小岛秀夫成为了真正意义上的明星制作人。

为了再接再厉，Konami 投入大量资金支持他们开发续作，还请来了为《勇闯夺命岛》和《断箭行动》等好莱坞大片制作音乐的著名音乐人——哈里 · 格雷森 - 威廉姆斯（Harry Gregson-Williams）配合场景制作音乐，使得游戏更具有小岛式的电影感。

除此之外，不同于许多动作游戏以单一主角贯穿始终的玩法，《潜龙谍影 2 自由之子》中大胆地启用了新主角“雷电”，并且将主线分成了两篇。后来小岛秀夫透露是因为在用户调查中，部分女性玩家表示“蛇叔”的形象对他们来说没什么吸引力。于是他才决定在续作中加入年轻帅气的“雷电”。同时，关于“父子”之间的爱恨情仇，也是小岛秀夫想要通过作品表达的游戏哲学。此外，小岛秀夫童年时和朋友一起玩捉迷藏的记忆也一定程度反映在了游戏制作上——他时常带着捉迷藏时那种努力躲起来不让对方发现的心态去测试游戏，同时在剧本流程和关卡设计上用荧光笔标记。而面对工作量如此庞大的开发流程，小岛秀夫每天要用掉两只荧光笔。



▲3D潜入游戏放在1998年可是个很新鲜的题材。

努力的付出得到了相应的回报，《潜龙谍影 2 自由之子》获得了获得了大多数媒体近乎满分的评价，全球范围销量超过 700 万份，《新闻周刊》当时将他评为“未来可期十大人物”中唯一一个日本人。

对于这些成就，最开心的是小岛秀夫的母亲，她终于可以自豪地向其他人介绍自己的小儿子的职



KEY WORD：多莉

出生时间 1996年

死亡时间 2003年

多莉是一头雌性绵羊，是人类历史上第一个成功克隆的哺乳动物。这项成就堪称 20 世纪末期人类最伟大，同时也是最富争议的科学成就之一。它引发了民众对于“克隆人”这项技术的想象和担忧，很多宗教，诸如天主教甚至反对这项技术。顺便一提，这项技术的成功率实际很低。以多莉为例，它实际上是 277 个胚胎中唯一成功的一个。而且相比其他同胞，它的寿命更短，而且患有更多普通绵羊不容易患上的疾病。多莉早死的原因众说纷纭，克隆体天生自带的“基因缺陷”是较多科学家接受的原因。作为以“克隆人”当主角的《潜龙谍影》，其主角索利德 · 斯内克也在之后的剧情不可避免地遭遇到同样的命运，令玩家唏嘘。

业。已经七十高龄的她还决定成为儿子的游戏粉丝，将他所有监制的游戏都玩一遍。例如她花了整整一年的时间才玩通《潜龙谍影 3 食蛇者》，在玩不过的时候，她也会请人帮忙，最终她成功通关后，特意给儿子打了个电话告诉他。母亲兴高采烈地通关自己开发的游戏，这种奇妙的感觉让小岛秀夫一直铭记于心。除了从母亲身上得到正向反馈，小岛秀夫还得到了来自偶像宫本茂的邀请，而他也从当年的小粉丝摇身一变，成了平起平坐交谈的合作伙伴。

当时的任天堂不希望只有微软和索尼的玩家能够游玩"《潜龙谍影》系列"，所以希望小岛秀夫能为 NGC 打造一部作品，但当时小岛秀夫正忙于制作三代，因此最后真正执行 NGC 版本开发的是"硅骑士"工作室。他们使用《潜龙谍影 2》的引擎对 PS 版《潜龙谍影》故事进行重制，任天堂则请来了名导演北村龙平将游戏所有画面和动画重新制作，加上 NGC 更为强大的性能，使得《潜龙谍影 孪蛇》有着超越原作乃至比 PS2 上的"《潜龙谍影》系列"更为出色的画面。可惜的是，因为 NGC 的销量不佳，外加其他各种原因，游戏并没有取得商业上的成功。

与《潜龙谍影 孪蛇》同为 2004 年发售的作品，除了《潜龙谍影 3 食蛇者》外，还有野尻真太担任总监的卡牌游戏《潜龙谍影 Ac!d》，不过其影响力远远比不过正统续作，玩法也与其他《潜龙谍影》作品大相径庭。

尽管外界呼唤"蛇叔"回归，但向来喜欢探索新方式的小岛秀夫并不想轻易地重复之前成功的套路。在先后讲述了斯内克以及"继承人"雷电之后，小岛秀夫决定让"蛇叔"的老父亲 Big Boss 登场，并且应团队和粉丝们的要求，将大部分关卡都设置在丛林中。而《潜龙谍影 3 食蛇者》也以系列前传的形式面世，随后在掌机上推出的《潜龙谍影 掌上行动》和《潜龙谍影 和平行者》，逐渐将 Big Boss 从前作中所描绘的，纯粹的大反派变成了一个有血有肉有理想的超级战士。

尽管《食蛇者》的口碑依旧不错，但是并非没有遗憾：小岛秀夫本来想将游戏做成开放世界游戏，然而以秘密潜入为核心玩法的"《潜龙谍影》系列"对于环境处理的要求无疑要高出不少，尤其以丛林这样细节极为丰富的地方作为主场景，当时主机的性能还不能足以支撑一个包含如此多细节的开放世界。小岛秀夫只好将这份心思留到了次世代，一同被删除的还有 3D 视角镜头，事后小岛解释这

①



是希望保持系列“三部曲”的一致性。

就这样，小岛秀夫完成了自己在 Konami 的第二个十年，而和之前相似，小岛秀夫在这个节点上，再度迎来升迁。

2005 年 4 月 1 日，Konami 再度对内部进行改革，随后其游戏事业独立为“Konami 数码娱乐”（KDE），小岛秀夫也转到了该部门之下，并且担任执行董事和创意总监。小岛秀夫坦言这样的操作减轻了他作为 KCEJ 副总裁的业务管理和行政负担，不久之后，小岛工作室正式成立，可以让他专心于游戏创作，最直接的结果便是“蛇叔”故事没有经历太多的情怀营销（续作），而是直接明了地迎来了高潮和结局——这便是《潜龙谍影 4 爱国者之枪》。

诸多前作中的人物如雷电、Big Boss、Eva、利奎德和山猫、将“FOXDIE”病毒注入蛇叔体内的娜奥米以及罗伊上校之女梅丽尔等人纷纷登场，爱国者组织的全貌终于露出水面，关于“哲学家的遗产”以及继承 The Boss 的遗志中的种种细节终于联系在了一起，并迎来了终结。“蛇”们的战斗终于告一段落，斯内克也放下了一切，准备迎接来之不易的新生活……

虽说在剧情上打起了怀旧牌，但在这个系列首次登上 PS3 平台的作品中，小岛秀夫却没少加入新的系统创意，诸如改良后的 CQC 格斗术、新的藏匿道具“铁桶”、“章鱼迷彩”、“威胁环”以及多达 70 种可供改装的武器……

出色的剧情和优秀的系统使得《潜龙谍影 4 爱国者之枪》口碑极好，IGN、GameSpot 和《FAMI 通》均给出了满分评价，在年底的各大媒体评选中更是揽奖无数，游戏销量也是相当喜人，游戏取得超过 500 万份的销量。在《GT 赛车 5》发布之前，《潜龙谍影 4 爱国者之枪》一直是 PlayStation 3 上最畅销的游戏。虽然从游戏的角度来看，本作对于斯内克而言是个不错的“终止符”，但对于现实中的小岛秀夫而言，却并非如此。

在《潜龙谍影 4 爱国者之枪》面世前，小岛秀夫声称这将是他监督制作的最后一部“《潜龙谍影》系列”作品，之后的新作将交棒给下一代制作人。但最终他还是完成了《潜龙谍影 V 幻痛》的开发，而这也成为了他为整个系列乃至 Konami 做的最后一部作品。



① 除了主角Big Boss，三代还成功塑造了The Boss这个新角色。
②《潜龙谍影4 爱国者之枪》的过场动画长度达到了惊人的九个多小时，小岛可以说是好好地过了一把导演的瘾。



潜龙谍影
Metal Gear Solid

对应平台 PS
发售时间 1998年9月3日

虽然从严格意义上来说，本作并不是“索利德·斯内克”传奇的开始，但它却的确将《金属齿轮》（Metal Gear）这个系列推向了世界，而它依靠的可不仅仅只是在标题上加了“Soild”。和之前的作品不同，《潜龙谍影》不光是系列第一次 3D 化，也是第一次登陆主流主机平台：毕竟 MSX2 严格意义上说可是家用计算机，而《金属齿轮》的 FC 移植版则惨遭缩水，小岛本人甚至没参与制作。

本作有着很多划时代的革新之处，例如它定义了潜入类动作游戏。游戏中的很多设定，诸如倚靠墙壁观察转角敌人的动向、利用道具吸引敌人、千方百计躲避敌人视线，都影响和启发了之后的许多游戏。无论是早期的《天诛》《虹吸战士》，还是后来的《塞尔达传说 风之杖》《分裂细胞》以及许许多多带有潜行要素的其他游戏，玩家都能从中或多或少看到《潜龙谍影》的影子。

除了潜行玩法，本作还有着大量让玩家印象深刻的设定，而各具特色的 BOSS 战更是成为了本作乃至后续系列作品的一个特色：一边躲开折射的子弹，一边与左轮山猫在封闭空间下缠斗、和灰狐在办公室近身搏斗、会读取玩家记忆卡内容并推断玩家习惯的心理螳螂、体型悬殊的“人类 VS 金属齿轮”……让当时的玩家惊呼不已，并留下了无比深刻的印象。

本作的另一个革新之处在于，游戏的剧情演出使用了大量电影化过场动作和人物语音。同时代游戏的剧情演出大多是毫无镜头感可言的过场动画，人物语音很少且大多为滚动字幕。在《潜龙谍影》上市后，开发商们开始在过场动画上下功夫，寻求剧情演出的全新突破点。

《潜龙谍影》在 2004 年的时候还推出过副标题为《孪蛇》的完全重制版，使用的是 2 代的引擎，是 NGC 的独占游戏。重制版在流程上参考了初代，但在操作和玩法上却参照了后来的 2 代，加入了主视角瞄准和翻滚等操作，还加入了不少全新的过场动画。值得一提的是，《孪蛇》的开发工作交给了硅骑士工作室（已于 2014 年解散），小岛秀夫和大部分初代的开发团队都没有加入到制作当中。但随着开发推进，由于开发进度出现问题，在最后三个月的时候，小岛秀夫和原班人马还是辅助了游戏的开发。



潜龙谍影2 自由之子
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

对应平台 PS2
发售时间 2001年11月12日

《潜龙谍影》毫无疑问是一个伟大的系列，而在这个系列中，《潜龙谍影 2 自由之子》则是其中最优秀的一作——本作的全球媒体评分是最高的，达到了惊人的 96 分，全球销量也超过了 700 万份。

作为 PS2 初期的独占游戏之一，本作的首次亮相是在 2000 年的 E3 展上。一段长达 9 分钟的预告片既展示了游戏的诸多新玩法，诸如更先进的敌人 AI、结构更复杂的场景、更多的同屏敌人数量、更强的光影效果以及和场景的互动——新增的主视角瞄准让战斗有了更多的可能性，是通过射击敌人肩膀上的通讯器来阻止援军？还是射击头部来造成更大的伤害？战斗的选择权在玩家手上。

值得一提的是，在预告片中，斯内克身穿隐形迷彩服从大雨磅礴的桥上一跃而下的镜头，堪称系列的名场面之一。而就在玩家期待斯内克接下来的故事和战斗时，小岛秀夫却巧妙地和很多玩家开了一个巨大的玩笑——本作的主角实际上并不是斯内克，而是此前完全没登场的新人“雷电”。

用小岛秀夫的说法，雷电这个角色的灵感源自于一次日本地区的玩家调查，不少没玩过初代的女性玩家表示“不想玩角色全是大叔的游戏”。当然这只是众多原因中的一个小因素，实际上小岛秀夫想通过雷电的视角去接受“导师”斯内克的执导，让玩家能随着游戏推进和雷电一同成长。这种“换主角 + 预告骗”的大胆操作虽然引来了少数玩家的不满，但从实际效果和后续玩家的评价来看，雷电的加入是成功的。

在叙事和故事内核上，小岛秀夫尝试了更多更大胆的叙事手段。例如在游戏中，“第四面墙”被多次打破，无论是玩家还是游戏中的雷电，都成为了剧情中的一枚棋子。“欺骗”玩家的不光是剧情里的反派，还有游戏甚至小岛秀夫。在游戏的某段流程中，玩家扮演的雷电与斯内克一起对抗数量众多的敌人，而此时游戏会不断放出虚假的“Game Over”画面来迷惑玩家。

小岛秀夫在初代“基因”的基础上更进一步，讲述了一个关于“信念”的故事。游戏内雷电成为了爱国者的棋子，在整个故事中他都像是一个旁观者：爱国者、斯内克以及左轮山猫才是这个故事中的真主角。而在游戏外，玩家则被预告片和游戏中的各种信息所误导，就和现实中人们在社交媒体上过度分享和接受各种信息，却缺乏自己的思考和信念，在不知不觉间被信息反过来所控制一样。这种宛如预言书般的剧情内核，使《自由之子》成为了系列中争议最大、却又独特的一款游戏，小岛秀夫对于世界和时代的思考，也逐渐开始成为了他游戏中的一个标志。



潜龙谍影3 食蛇者
Metal Gear Solid 3: Snake Eater

对应平台 PS2
发售时间 2004年11月17日

自2001年《潜龙谍影2自由之子》延续了初代的成功之后，粉丝们便翘首期待着后续。然而小岛秀夫却跑去制作了一款GBA游戏《我们的太阳》和一部初代的重制《潜龙谍影 孪蛇》。这些作品评价都不错，但玩家们最期待的还是《潜龙谍影》的正统续作。直到2004年底，新一代的《潜龙谍影3食蛇者》才正式发售。

本作将时间线拉回了1964年，一个名为杰克的中央情报局特工以“裸蛇（Naked Snake）”为行动代号，潜入苏联境内执行“贞节行动”。行动内容是前去营救被GRU（苏军总参谋部情报总局）军官“山猫”追捕的武器专家索科洛夫博士。裸蛇通过高跳低开的方式跳伞进入苏联，并成功击败了山猫，找到了索科洛夫博士。但由于行动顾问、裸蛇的导师引领者的背叛，博士落入GRU的沃尔金上校手中，贞节行动失败，美苏双方陷入了核冲突的危机之中。

一周后，为了消除贞节行动失败带来的后果，裸蛇开始了食蛇者行动。行动目标是继续营救索科洛夫博士，并铲除叛徒引领者，消灭沃尔金上校，破坏索科洛夫制造的超级核武器。裸蛇先后摧毁“峡谷虎”和击败沃尔金，并在和恩师引领者的最终决战中获胜，食蛇者行动成功。裸蛇也因此被美国总统授予“大首领（Big Boss）”的称号。

从时间线上来看，《食蛇者》算是整个“《Metal Gear》系列”的前传。它讲述了系列关键角色大首领的经历，这也是系列灵魂人物索利德的起源。而在玩法上，本作也有着极大创新。迷彩系统和CQC系统在本代首次被引入，以苏联荒野为主要场景的设计则给游戏增加了一些野外生存的要素，受伤或是饥饿都会影响角色的状态，玩家需要在丛林中觅食甚至寻找药物治疗自己。限于机能，游戏没有如小岛秀夫刚开始预期的那样变成开放世界游戏，但广阔的场景配合多变的丛林，还是给予了当时玩家不同于系列之前作品的游戏体验。

这部作品延续了“《潜龙谍影》系列”的辉煌，游戏IGN评分高达9.6分，收获了当年许多游戏媒体的奖项；同时销量也十分喜人，全球销量超过了400万份，成为了当年最成功的游戏作品之一。

2005年12月22日，Konami又推出了《潜龙谍影3生存》。这是基于系列传统所制作的《食蛇者》的完全版，除了经过修正和调整的原版游戏外，还增加了许多新要素，诸如新的挑战关卡和支线任务、多人对战模式、新的猿蛇合战、秘密档案等等，甚至还附赠了基于MSX2版重制的《金属齿轮》和《金属齿轮2》游戏。由于附赠内容过于丰富，Konami不得不在盒子里多放一张光盘，专门用来存放额外内容。

潜龙谍影4 爱国者之枪
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

对应平台 PS3
发售时间 2008年6月12日

《潜龙谍影 4 爱国者之枪》可以说是系列史上最为瞩目的作品之一。在本作发售之前，小岛秀夫曾明确表示，本作将会是系列的最后一作，故事不仅将会完结，而且会把过去系列作品留下的疑问全部解决。至于制作期间不断传出的“小岛秀夫退休”传闻，更是让游戏博得了极大的关注度。

另一方面，PS3 自 2006 年发售后，一直陷入困境。缺乏有力的独占游戏，成为了当时 PS3 的最大弱点。而当时索尼手上唯一能打的牌，便是始终坚定不移搞独占的《潜龙谍影 4 爱国者之枪》。为此索尼联手 Konami，将《潜龙谍影 4 爱国者之枪》塑造为空前绝后的优秀作品，与 PS3 进行了深度捆绑。

游戏发售后获得了极大的成功，它不仅是当年 PS3 上最好的游戏，而且极大地促进了 PS3 的销售，在很长一段时间内都成为了用户购买 PS3 的最佳理由。作为索利德 · 斯内克的完结之作，游戏把故事的核心重新放回在他身上，并用一种近乎无情的冰冷视角展示了这位传说战士生命的最后一战。不仅如此，曾在系列作品中出场过的角色几乎全部在游戏中登场或被侧面提及，从而让粉丝们得知了他们中每一位的结局，而此前系列作品中留下来的种种疑问也基本得到了解答。

为了给系列画上一个完美的句号，游戏总共收录了长达 9 个小时的过场动画，长度接近 4 部电影正片。除了高品质的过场动画外，游戏的画质在当时也配得上“优秀”二字。当然，本作不仅好看，而且好玩。游戏系统集系列之大成，并针对当时流行的越肩视角对操作进行了改良，新增的武器改装和购买系统也带来了更好的游戏体验。隐藏要素方面，除了一贯的通关评价外，还有隐藏装备、iPod 歌曲、面部迷彩、特殊服装等要素，提供了玩家反复游玩的动力。

然而本作也有一些遗憾——游戏一共只有 5 章，流程相比系列之前作品并不算长；而且限于当时的硬件环境，游戏采用了独特的分章安装设定。游戏不能一次性将所有内容安装到硬盘上，当玩家想游玩不同的章节时，就要安装对应的文件，这个设定在今天看来完全能用“令人发指”来形容。

不过对粉丝来说，本作绝对值得一个满分评价，因为小岛秀夫在游戏中埋藏了海量的彩蛋，其中有不少至今仍被粉丝们津津乐道。像是来自《我们的太阳》的太阳枪、能射出龙卷风的种子岛、最终决战中左轮山猫对斯内克的深情一吻等等。尤其是在面对本作的四大美女 BOSS 时，玩家有很多种特殊玩法，包括使用麻醉武器、进入两人世界、拍摄美女写真、让美女跳舞等等，这些设定充分体现了制作人的恶趣味。

当然，最令人感动的彩蛋，还是在第 4 章中当斯内克重返影子摩西岛后，适时响起的那首《The Best Is Yet To Come》（初代主题曲）。再配合屏幕上一幕幕经典镜头的闪回，让人直呼：这样的游戏，你怎么能够不爱它！


SOLID4
ESPIONAGE ACTION
GUNS OF

搁浅 2011~2015



■ 三上真司（左）与小岛秀夫的合影。

2011 年 4 月 1 日，小岛秀夫升任 KDE 副总裁，这是小岛秀夫在 K 社所到达的最高职位。但玩家都知道，比起职位，小岛秀夫更关心如何创作更好的游戏。

这一年的 E3 上，小岛秀夫将工作室研制三年的 FOX 引擎公诸于世，以假乱真的画面效果着实让人惊叹。毫无疑问，这将是之后“《潜龙谍影》系列”的主开发引擎，但作 KDE 副总裁的小岛秀夫显然不仅着眼于此，他也将目光放在了重振 Konami 那些正在走下坡路的大 IP，除了将 FOX 引擎交予在和“《FIFA》系列”竞争中逐渐落于下风的“《职业进化足球》系列”。他还准备亲自上阵，拯救曾盛极一时的“《寂静岭》系列”。

不得不说，小岛秀夫是跨界“参与”大 IP 制作最多的监督之一，当年在开发出 PS 版《潜龙谍影》前，他就以企划、制作和监督三重身份参与了“《心



KEY WORD：FOX引擎

开发完成 2013年
首次使用 职业进化足球2014

这个引擎由 Kojima Productions（现名为 Konami Digital Entertainment）主导开发，目的是降低跨平台游戏的开发时间，首次公布则是在 2011 年的 E3 展上。和其他游戏开发引擎相比，这个引擎的优势在于细节的描绘，诸如角色的皮肤和布料、场景物品的外观和磨损等等。这个引擎的另一个过人之处在于它能在画质、玩家观感和硬件性能之间找到一个绝妙的平衡。举个例子，《潜龙谍影 V 幻痛》的动态光影并不优秀，但这是因为其光影都是贴图。这种做法一定程度上降低了 FOX 引擎的画面表现力，但大大提升了游戏的流畅度。可惜的是，这个引擎使用得并不算多，而随着“《职业进化足球》系列”进入次世代平台，开发引擎也从 FOX 引擎换成了更泛用的虚幻引擎。

跳回忆剧场》系列”的制作，还一口气制作了《虹色青春》《彩之爱歌》和《启程之诗》三部曲。但由于《潜龙谍影》的成功，随之而来的国际版制作使得小岛秀夫不得不降低自己在“《心跳回忆》系列”中的角色比重。2009年的时候，小岛秀夫还挂名参与了“《恶魔城》系列”的新作——《恶魔城暗影之王》的部分监制工作，而这一次他选择了挑战恐怖游戏领域。

小岛秀夫认为恐怖游戏已经在血腥和暴力的路上走得太远，以至于偏离了那些会引发更真实、更深入人心的恐惧。“世界上有很多吓人的娱乐方式，有恐怖的动作游戏，有丧尸和怪物。但真正的恐惧并不来自这些事物，而是来自于我们所处于的一个空旷之地，向前走或转身都让人感到可怕。玩家看到什么取决于他们的经验或创伤。即使在同样的风景中，有些人可能会看到一个人影，而有些人可能只会看到一个人脸的石头。”在这一点上小岛秀夫和“生化危机之父”三上真司有着同样的见解，可见这位常年开发潜入类的明星制作人在“跨界”创作时依旧有极佳的触觉和独到的见解。

这其实得益于当年小岛家每晚播放的电影中，恐怖电影占了极大的比重，造就了他巨大的阅片量，但事实上他也曾在访谈中笑言自己其实不怎么玩恐怖类游戏，“因为害怕，即便是玩《生化危机》我也是半途而废。”

当然，小岛秀夫也并非“一言堂”，身边不仅有一帮资深的开发者，还找到了拍摄过《潘神迷宫》《刀锋战士2》和《环太平洋》等经典作品的导演吉尔莫·德尔·托罗，以及演员诺曼·瑞杜斯组成搭档。后者在《行尸走肉》扮演的“追踪者”达里尔，形象深入民心，又因为角色经常使用弩箭作为武器，因而被中国观众亲切地称之为“弩哥”。

小岛秀夫并不满足于此，他在试图以一种不只依靠暴力和血腥的方式来探索恐惧根源，也不希望以传统的播片和渲染效果图来宣传游戏，于是有着浓重试验性质的“预告片游戏”《P.T.》就此面世，小岛秀夫直言《P.T.》和“《寂静岭》系列”在剧情上没有联系，只是希望能够探寻一种能够让人感到恐惧的方式。

这其中一个灵感来源是，小岛秀夫曾经在深夜

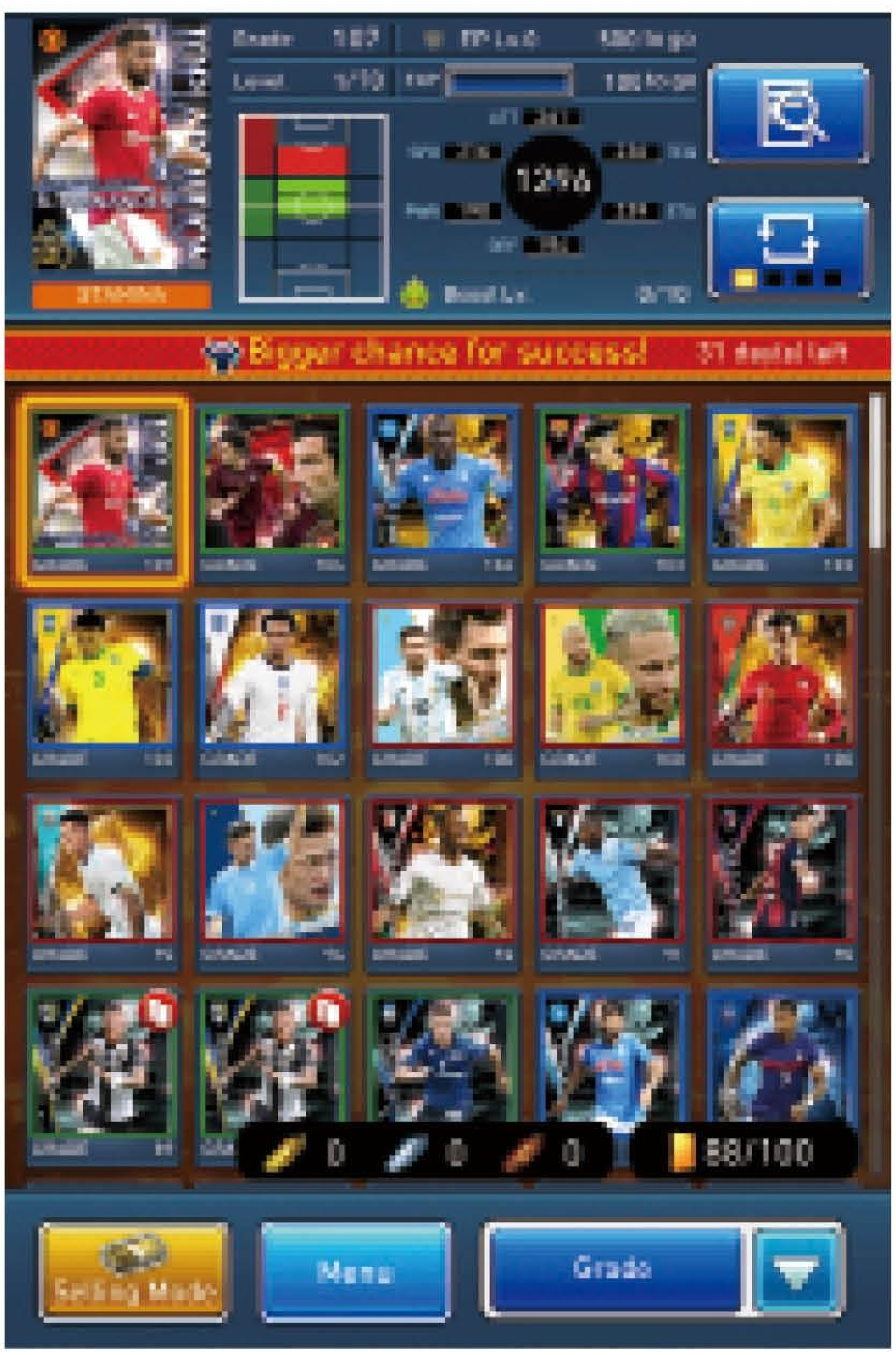


■ 游戏史上从来不缺少终止制作的游戏，但《P.T.》却是近年来最令玩家感到惋惜的。

时分看电视，在不断换台的时候看到了一部恐怖片。虽然从导演到演员他一个都不认识，但这部电影却成了他最害怕的一部电影。小岛秀夫回想这一切，发现当他知道导演或者演员后就会不经意地搜索相关的信息，从而推断他们以往作品的特点，并推断出大概剧情走向，这样就削弱了恐怖作品所带来的恐惧。因此在《P.T.》中，小岛秀夫隐去了包括游戏 UI、任务指示、故事提要甚至是制作名单。整个游戏过程中都没有任何提示信息，没人能够在通关之前知道究竟这些“幕后操纵者”是谁。于是玩家被迫不断地穿越一个无限长廊，在令人不安的背景噪音、晃动的灯具不断发出的吱吖声、走路时的脚步声和突然的哀嚎声的“陪伴”下，玩家只能通过“脑补”和场景要素去填补故事中有意留下的空白，放大心中的“魔鬼”和恐怖。出乎小岛秀夫预料的是，他原本以为玩家需要一周才能完成《P.T.》，然而游戏仅仅发布几个小时后，就有玩家宣称已经通关。

在此之后，小岛秀夫的威名和《P.T.》联系起来，顿时让游戏圈沸腾。《P.T.》作为一个“预告片”而不是一个完整游戏，斩获了不少奖项，被誉为当年最恐怖的电子游戏体验。如果《P.T.》能够继续开发下去，甚至成为《寂静岭》重生的序幕，想必也会成为游戏史上的一段佳话。可惜的是，世间很多事情往往不能尽如人意。

用一个游戏来“预告”另一个游戏不仅用在了《P.T.》上，在《P.T.》面世之前不久，《潜龙谍影 V 幻痛》的“序章”《潜龙谍影 V 原爆点》正式面世，但事实上最初这两个是完全独立的项目，Konami 竟然让金牌制作人来了个“乱点鸳鸯”，这让人多少嗅到了一丝不同寻常的味道。但另一方面，在“原爆点”上市之前的 2013 年 9 月，小岛





◀▲ 尽管被媒体和玩家唾弃，但Konami在离开了小岛秀夫后的数年，利润都屡破历史新高，其中手游功不可没。

制作的第一家海外工作室“小岛洛杉矶”（Kojima Productions Los Angeles），似乎是小岛秀夫继续巩固自己在社内地位并向更高一步目标进发的标志，这又让谣言变得不可信。

世事就是这么“空穴来风、未必无因”，在《潜龙谍影 V 幻痛》发售前后，Konami 已经迫不及待地开始了一系列动作，显示他们和小岛秀夫之间的关系急转直下，并且进入无可挽回的地步：2015 年 3 月，Konami 员工就向外界爆料，称小岛秀夫将在《幻痛》上市后离职；很快《P.T.》的官网上，小岛工作室的 LOGO 被移除，随后索尼也被迫宣布在 2015 年 4 月 29 日从 PSN 商店上移除《P.T.》，它所代表的“《寂静岭》系列”新作也随即确认被取消。2015 年 11 月 3 日，小岛洛杉矶工作室宣布要集中开发资源而正式关闭。割断了小岛和 Konami 的最后一丝情谊。关于小岛秀夫失势的原因众说纷纭，但从 Konami 后续的经营重心来看，最靠谱的说法是 Konami 在其他游戏领域中食髓知味，准备将重心放另外一些成本低但赚头大的领域（例如手游），这样一来便和小岛秀夫所操持的主机游戏领域和他所坚持的不惜花费大量成本也要慢工出细活“匠人精神”产生了根本矛盾，分道扬镳大概是必然结果，这对于多年来一直顺风顺水的小岛秀夫而言，算是一次严重的“搁浅”。



□ 由于后续各种“骚操作”，玩家对于Konami的怨声载道逐渐成为一场网络狂欢。

潜龙谍影 V 幻痛

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

对应平台 PS3/PS4/X360/XOne
发售时间 2015年9月1日

在 2015 年 3 月时，Konami 对公司进行了重组并与小岛工作室分道扬镳，由小岛秀夫参与制作的最后一款《潜龙谍影》作品——《潜龙谍影 V 幻痛》虽然在同年 9 月顺利发售，但游戏封面上已经移除了小岛秀夫的名字。在同年 TGA 为本作颁（最佳动作）奖时，小岛秀夫也被禁止前往现场。Konami 虽然声称“《潜龙谍影》系列”并不会终结，但在那之后仅仅推出了一款系列外传作品《潜龙谍影 生存》。

《潜龙谍影 V 幻痛》的故事发生在 1984 年，剧情衔接在《潜龙谍影 V 原爆点》之后。在《原爆点》的结尾，骷髅脸的阴谋得逞，对无界之师造成了重创。受伤昏迷的“Big Boss”斯内克在 9 年后苏醒，他的好友米勒建立了全新的雇佣军组织“钻石狗”，却被苏联囚禁在了阿富汗。传奇佣兵斯内克将率领“钻石狗”、不断壮大势力、拯救老搭档并向造成“原爆点”事件的罪魁祸首 Cipher（美国秘密情报组织）复仇。即便昏迷 9 年，更换上了义肢，这名传说的佣兵依然健在，强悍如昔。

在游戏系统上，本作实现了许多突破，原有的潜行玩法得到了拓展和升级，最大的革新点则是开放世界要素的引入。玩家不再需要遵循固定的线性流程执行任务、推进剧情，何时于何地以何种方式潜入敌人营地都由玩家自主把控。更大的地图也带来了更加自由的移动方式，包括车辆和马匹。此外，世界中也包含了昼夜、天气变化，为每个任务提供了更多可能性。每个敌人的 AI 设计也更加先进，行动范围更广，行动方式也更多样：敌人不仅会守卫区域，还会驾驶补给车辆行进；他们甚至会进行交接班、根据时间睡觉。

游戏中还有不少令人印象深刻的设计，屏幕中的迷你地图被新的 iDroid 设备取代，功能与此前类似。命名方式则是结合了 iOS 以及 Android，在游戏外也确实推出了对应的 APP，可以在不影响游戏操作的同时运行，并且能实时地设置导航点并反馈到游戏中，它还可以用于收听音频文件、查看任务信息等。

本作有一个被玩家称为“天下无核”的隐藏结局，达成该结局的条件十分苛刻，需要同一平台服务器上的所有玩家都不持有核武器。也就是说，只要有一名玩家继续建造核武器，这一结局就无法达成。“持核派”与“反核派”也展开了激烈的对抗，经过多年努力这个和平结局也并未以正规方式登场。正如小岛秀夫所说：“这是一场社会实验。”玩家对于和平的渴望、为实现和平付出的努力都是隐藏的珍贵宝藏，但很可惜，现实世界远比游戏残酷。



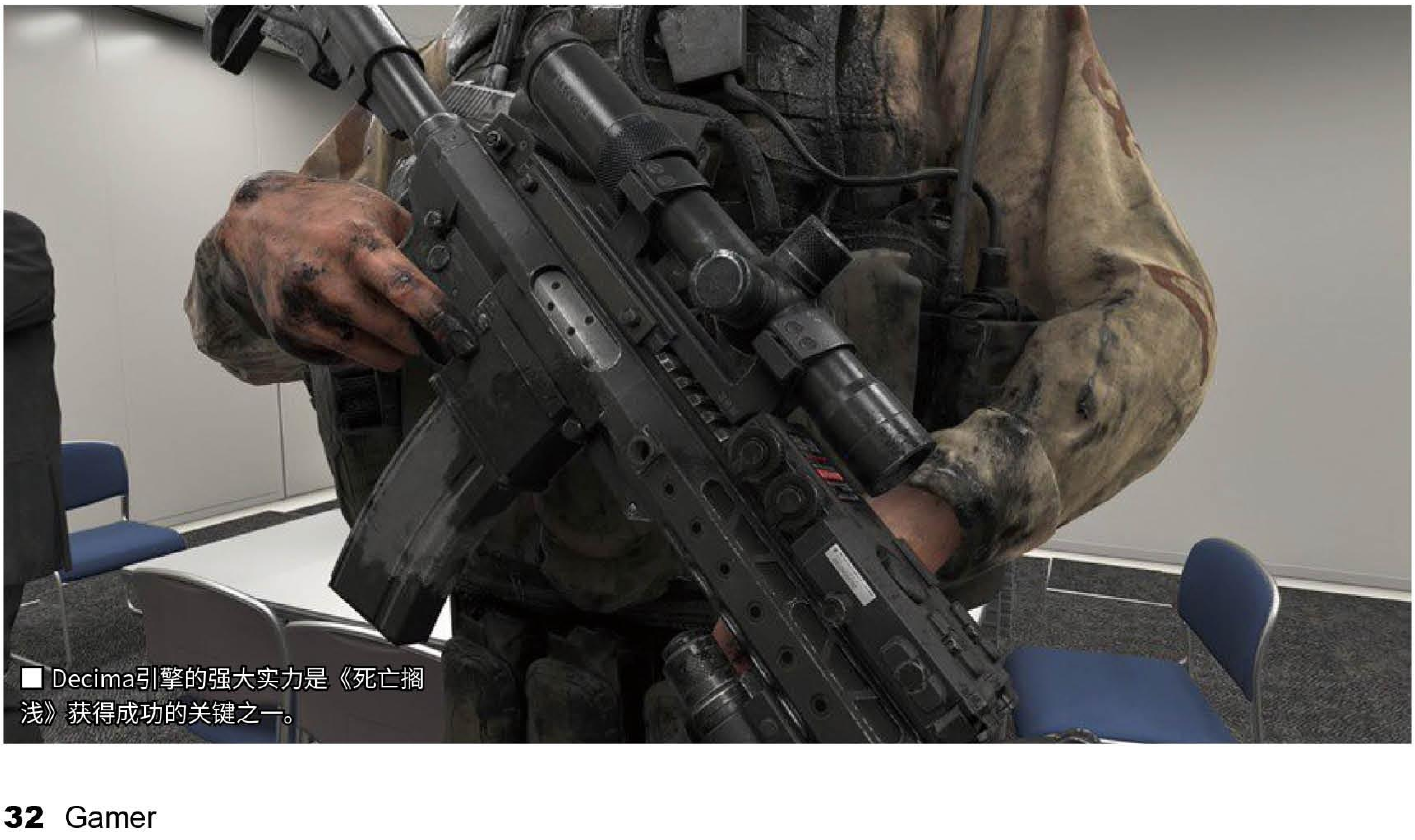
重生 2016~至今

2015 年 12 月 15 日，在 Konami 度过了近三十年的时光后，小岛秀夫向外界确认已离开老东家，而在那些游戏编辑们还在努力制作回顾特稿的时候，第二条重磅新闻在第二天接踵而至，新的“小岛制作”再次破茧重生，以独立工作室的名义和安德鲁 · 豪斯领导的索尼互动娱乐公司（SIE）签订了一部独占游戏的开发协议。再一天之后，Konami 宣布为“《潜龙谍影》系列”新作招募新的开发人员。从事后的发展来看，小岛秀夫获得了创作的自由，而 Konami 则获得了持续数年的满意财报，这大概便是“ 一别两宽，各生欢喜”吧。

这一次，小岛秀夫依旧请来了托罗和“弩哥”组成“铁三角”，另一个重要人物是 PS4 的首席系统架构师马克 · 切尼。离开 Konami 之后，“FOX 引擎”自然是不能再用了，切尼于是和小岛秀夫一起花了两周时间去世界各地拜访顶尖工作室，寻找合适开发游戏的引擎，最终制作《地平线 零之曙光》的 Decima 引擎打动了小岛秀夫。不过他并非简单地借用，小岛工作室花了大量精力去调整引擎属性，确保新引擎能够顺利地与新作融合。

小岛工作室的不少员工陆续回归到小岛秀夫的麾下，他们还得到索尼第一方工作室的协助，新的故事和开发征程就此展开。

2016 年那场炸裂的索尼 E3 发布会，我们看到了《战神》重启，《古惑狼》再现江湖，《生化危机 7》再现真实的生存恐惧，就连“跳票之王”《最后的守护者》也终于迎来登场时刻；而《往日不再》《底特律 化身为人》和《地平线 零之曙光》等独占大作同样极具看点。在发布会的尾声，屏幕上出现了一段短短数分钟的预告片：小岛组骷髅宇航员头盔的形象与跃出海面的幻光鲸鱼组成了一个富有深意的画面。随后正片开始，“弩哥”在一个满是海



■ Decima引擎的强大实力是《死亡搁浅》获得成功的关键之一。

洋生物尸体的海滩中醒来，抱起身旁的 BB 放声痛哭，但转眼间 BB 又化成虚无，只留下死灵般的漆黑脚印以及眼前满是搁浅动物的死寂海滩。远方天空中，“死亡搁浅”标题所带来的诗意让人“不明觉厉”。

随后的一个预告片中，依旧是那种沉郁的色调和氛围，但是画面却变成了战火纷飞之地，吉尔莫·德尔·托罗亲自上阵，护送着 BB 登场，由“丹麦最性感的男人”麦德斯·米科尔森扮演的反派也在预告片在那个出现，继续让人看得如云山雾罩。

《死亡搁浅》在 2017 年进入全面开发阶段，但由于当年发生游戏配音员罢工事件，小岛秀夫在 E3 前几日确定游戏将缺席当年的 E3 大展，让不少期待已久的粉丝失望不已，认为小岛开发进度过慢的质疑声渐渐多了起来。直到 2017 年年底的 TGA，“铁三角”终于组队出席，并公布了《死亡搁浅》的第三部预告片，BB 的功能、巨大 BT 和时间雨等核心元素也开始逐渐展现给了玩家……

这些预告片中并没有体现具体的游戏玩法，更多的是小岛秀夫的游戏哲学的又一次展示。从《掠夺者》和《宇宙骑警》时的“后启示录”和“赛博朋克”的科学幻想，到“《潜龙谍影》系列”对于“基因”、“战争”、“命运”、“亲情纽带”等等元素的探讨。

在《死亡搁浅》中，小岛秀夫将“连结”（Connection）定义为游戏的核心。从游戏的名字到内容贯彻始终，游戏名称《死亡搁浅》（Death Stranding）有着一语双关的深意，题目原意是指的是鲸类动物的搁浅现象，但“Strand”同样有着“线”和“连结”的寓意——那些植物人孕妇肚里的孩子“BB”犹如“薛定谔的猫”，处于生与死两种状态的叠加状态之中，将两者链接起来；同样地，通过 BB，人类可以看到那些如亡灵一般的 BT。

小岛秀夫在开发日志中提到了最重要的一种“连结”：在现实这个“开放世界”里，人们创造了“墙”，并习惯了与世隔绝的生活。《死亡搁浅》是一款全新的动作游戏，玩家的目标是“重新连接”一个个孤立和断裂的“社会”，弥合各式各样的分歧，期待玩家能够从中理解与他人建立联系的真正重要性，与世界各地的其他玩家建立新的纽带。

这些理念直到 2018 年的 E3 之上才得到更好



▲《死亡搁浅》的前几个预告片算是近年来最意义不明的商业游戏预告片之一，玩家在猜测玩法和剧情的同时，“岛学家”也应运而生。

的诠释，在这个开放的“后启示录”世界里，核心玩法是往各个据点“送快递”，但在 BT 的破坏下，地上早就没有了路，打通这些“通路”的方式有很多种，逢山开路遇水搭桥，还可以建设高速传送线缆。这才有了我国的“基建狂魔”迅速建起了贯穿全美的 23 号公路的美谈，虽然从游戏机制来看，“基建狂魔”更像是国内玩家一厢情愿的想法，但无庸置疑的是，每位玩家都能通过自己的行动为他人带来便利。

2019 年初，小岛秀夫在回答《死亡搁浅》宣布为要为游戏的修正争取更多的时间；2019 年 9 月 26 日，小岛工作室宣布《死亡搁浅》开发完成，将在 11 月 8 日正式上市；此外小岛秀夫还透露想开发一个续作，将“Strand Game”发展成新一个 IP 系列；之后《死亡搁浅》还登陆了 PC 端，向更多玩家诠释和践行小岛秀夫的“连结”理念。

2021 年底，小岛工作室宣布将在美国加州设立一个新的部分，用来探索游戏开发以外的领域，包括电影、电视和其他娱乐形式。而在 2022 年 3 月，小岛工作室在成立五年后，决定将位于日本的办公室搬迁到另一个地点。而作为玩家最关心的环节之一，有多个外媒透露，小岛工作室的恐怖游戏新作《Overdose》即将公布。可惜的是，从事后的微软发布会来看，这款新作的标题或许不是这个。但肯定的是，小岛秀夫将与微软合作开发一款“全新的游戏”。

结语

游戏圈的名人制作人不少，但像小岛秀夫的却不多：他参与制作的游戏，几乎每一款都是精品；他创造了最伟大的游戏系列之一，又亲手为这个系列划上最富戏剧性的结尾；他以一种出乎意料的方式告别了老东家，然后又以一种全新的方式获得“新生”；他的本职是个游戏制作人，但所有人都知道他最想做的事情是拍电影；他的每一次公开亮相都万众瞩目，是“在 Twitter 拥有最多粉丝的游戏总监”和“ 在 Instagram 拥有最多粉丝的游戏总监”。

他喜欢游戏，他喜欢电影。

他的名字叫小岛秀夫，他的故事还远未结束。

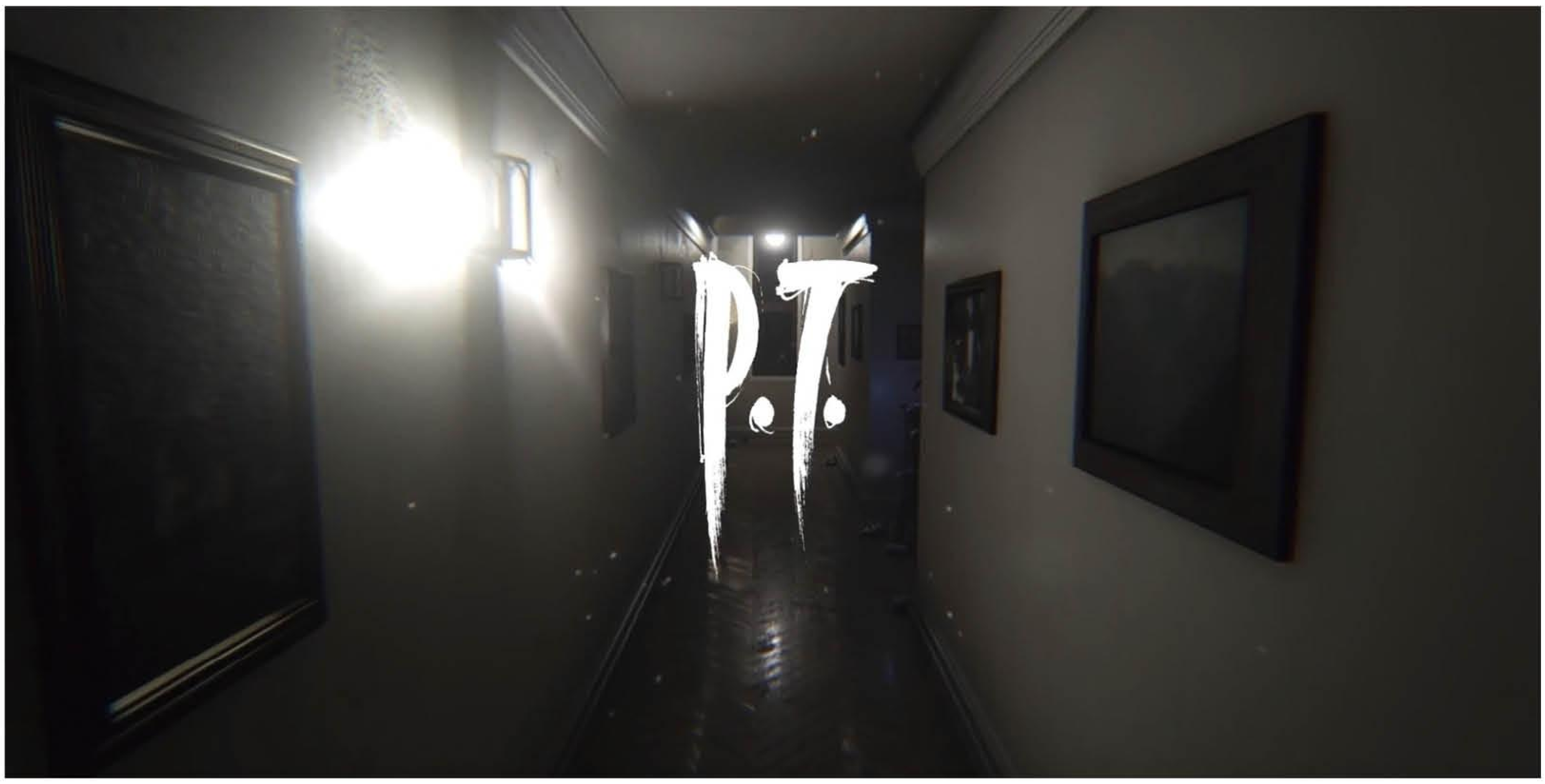


P.T.

对应平台 PS4
上线时间 2014年8月12日

2014 年的科隆游戏展会上，一款被称为《P.T.》的游戏吸引了广大玩家的注意——昏暗的房间，无尽的走廊，还有神出鬼没的女鬼，当时的玩家们无不感到脊背发凉。实际上，彼时的恐怖游戏模式已经逐渐固化，也鲜有高规格制作的恐怖游戏。那些过往的经典恐怖游戏 IP 要么被雪藏，要么随波逐流变得动作化，真正展现“恐怖”二字的作品已经很久没有出现了。而这款第一人称视角的恐怖游戏，凭借着新颖的游戏模式和精美的画面，一下子就显得鹤立鸡群。而结尾处的“7780s 工作室”这个前所未闻的制作组更是吊足了玩家们的胃口，这一切都让这部恐怖游戏获得了空前的关注度。

同年 8 月 12 日，《P.T.》正式上架 PSN 商店，彼时有关它的传闻已经在玩家社区中口口相传，再加上《P.T》是一部免费作品，无数玩家蜂拥而至，进入到这个恐怖的回廊之中。《P.T.》的玩法其实非常简单，用现在的话说就是“走路模拟器”，并且《P.T.》自始自终都只有一个场景——一条带有转角的走廊，以及走廊尽头和两侧的几个房门，玩家每次到达走廊尽头后便会从头开始再来一遍。与众不同的是，《P.T.》的场景是会随流程推进逐渐变化的，虽然场景结构没有变化，但场景中的物件都会有所变化。而当玩家解决完所有谜题后，便能够成功走出房间，来到室外，此时制作人“小岛秀夫”的名字便会赫然显示在屏幕上，并在视频最后留下《寂静岭》这个标题。原来所谓的《P.T.》指代的是“Playable teaser（可玩预告片）”的意思，小岛秀夫是用《P.T.》宣布了《寂静岭》新作正在制作中的消息。而此前的“7780s 工作室”中的 7780 正是静冈县的所占面积，也就是“寂静岭”一词的来源。



死亡搁浅
Death Stranding

对应平台 PS4
发售时间 2019年11月8日

2015 年 7 月，在 Konami 工作了 30 年之久的小岛秀夫正式离开了公司，旗下的小岛工作室（Kojima Production）也被一并关停。在以往的 30 年里，小岛秀夫不仅为 Konami 创作出了《潜龙谍影》这一顶尖 IP，更是一度作为 Konami 的代言人，象征着公司的门面。此番闹剧在游戏界中也是轰动一时，堪称 2015 年度大瓜。而离开 Konami 后的小岛秀夫自然就成为了万众瞩目的焦点，尤其是各位业内人士，如果能招安这位传奇制作人，那势必会让公司发展如虎添翼。

但离开 Konami 后的小岛秀夫却是利用自己多年来累积的资源自立门户，再次创建了小岛工作室，并邀请大量前小岛工作室成员加入其中。与此同时，小岛还成功与索尼达成合作，将为 PS4 平台制作一款独占游戏。索尼旗下的第一方工作室 Guerrilla Games（代表作《杀戮地带》,《地平线 零之曙光》）也为小岛提供了开发引擎 Decima，该引擎不仅在 PS 平台上性能表现优异，还能带来精美绝伦的画面表现。除此之外，小岛秀夫还通过自己的人脉联系到了多位欧美知名演员及导演参与制作，其中就包括麦德斯 · 米科尔森、诺曼 · 瑞杜斯和吉尔莫 · 德尔 · 托罗。

2016 年 E3 索尼展上，消失在公众视野许久的小岛秀夫高调登台，宣布了旗下的最新作品《死亡搁浅》。虽然发布会公布的预告片并没有任何实际游玩画面，但小岛和索尼的强强联手已经让无数玩家浮想联翩，再加上之前取消的《P.T.》项目中露脸的“弩哥”诺曼 · 瑞杜斯继续饰演主角。一夜之间，关于《死亡搁浅》的分析、结构和猜测就传遍全网，并逐渐演变成两方势力的互相搏斗。有的小岛粉丝逐帧逐帧地观看预告后，洋洋洒洒地写下数千字甚至上万字的长文来表达小岛在影片中想要传达的思想；而有的小岛黑粉却认为，小岛不过是在故弄玄虚罢了。实际上这一论战一直持续到发售后都没有停息，直到 2020 年初新冠疫情的爆发，才让人们真正认识到《死亡搁浅》的魅力。

在游戏即将发售前，小岛秀夫表示“《死亡搁浅》将会开辟出一个全新的游戏类型。”当时的玩家们在看到实机游玩后也是一头雾水，一度将其调侃为“送快递模拟器”或者说“修路模拟器”。没错，玩家在游戏中扮演的山姆就是一名快递员，负责将基地中的物资配送到地图中的各个据点。为了让配送过程更加轻松，玩家可以利用汽车等工具辅助，甚至还能在原本荒芜的土地上搭建出一条全新的道路。而游戏最神来一笔的设计就在于，玩家在游戏中搭建的设施是会同步出现在其他玩家的游戏世界中的，并且还能为其他玩家的建设计划提供材料。而在搭建完成后，玩家也可以看到自己的建筑服务了多少其他玩家，并为其他玩家的建筑“点赞”。而这一切，都与新冠疫情爆发后的世界无比相似，物流成为了连通人们的纽带，而在楼宇间穿梭的快递员自然就成为了群众的英雄，就像游戏中的山姆那样。





小岛秀夫与他的游戏

文 UCG众编　美编 咕噜

对于大部分玩家来说，小岛秀夫的代表作是《潜龙谍影》（和《金属齿轮》）系列以及近年的《死亡搁浅》。但作为一位入行了 30 多年的老兵，他参与制作的游戏绝不仅仅只有这两个系列，并且题材也不仅限于谍战与潜入。实际上，你能在他的作品列表里找到很多“画风奇怪”的游戏，从控制一只企鹅展开波澜壮阔的大冒险、控制巨型机器人在太空大战，到和二次元美少女在虚拟的世界里谈恋爱、利用太阳能斩妖除魔……虽然这些游戏题材不一，小岛秀夫参与的程度也不尽相同，但只要肯用心体验，玩家依旧能在这些“非潜龙谍影”游戏中，发现小岛秀夫的创意，并且领略他那独一无二的游戏哲学。

企鹅大冒险

原名：梦大陆アドベンチャー
对应平台：MSX
发售时间：1986 年 10 月 28 日



这款于 1986 年 10 月 28 日发售的 MSX 游戏是小岛秀夫参与制作第一款游戏，是 1983 年 MSX 游戏《南极大冒险》的续作。和前作类似，游戏采用了纵深视角的“伪 3D 玩法”，玩家控制一只企鹅从起点出发，马不停蹄地穿越各种陷阱和敌人，最终到达目的地，完成游戏。

前作《南极大冒险》是一个非常简单的游戏：玩家需要在时间限制内到达科考站；而只要玩家不被障碍碰到，速度就不会降低，反之就会降速并浪费时间；中途获得的旗子和鱼都只是加分道具；游戏没有故事，也没有通关的概念，当通过最后一关后，游戏会提升难度并开始“二周目”，直到游戏失败为止。



续作《企鹅大冒险》与之相比，要素更加丰富。游戏加入了一定的角色扮演部分，引入了 BOSS 战，场景的风格也不再是单一的冰天雪地，而是加入了平原、森林等场景。鱼也不再是单纯的加分道具，而变成了货币，玩家可以用鱼在商人处购买升级。关卡中还存在隐藏路线，某些分支路线甚至会将玩家引入风格截然不同的场景。本作甚至还有一个像模像样的故事——玩家扮演的企鹅为了拯救沉睡的企鹅公主，必须在时间限制内找到并将金苹果带回去。



虽然只是参与制作，但你还是能从这款游戏中看到一些带有小岛秀夫风格的设计。例如作为一款 1986 年的游戏，本作有着多结局的设定：当玩家暂停游戏达到一定次数时，通关后会触发好结局，然而如果玩家完全不暂停一口气打通游戏，就会触发坏结局——玩家最终还是没能救下企鹅公主。

掠夺者

原名： SNATCHER
对应平台： MEGA-CD/MSX2/PC8801/PC-Engine/PS/SS
发售时间： 1988 年 11 月 26 日







发售于 1988 年 11 月 26 日的《掠夺者》是小岛秀夫继《金属齿轮》初代后，以导演及核心制作人身份领导开发的第二款游戏。本作的玩法和《金属齿轮》大相径庭，是一款重视剧情演出，主要通过调查和选项选择来推进流程的科幻题材文字冒险游戏，此外在流程中配合故事展开，也会出现部分动作射击内容需要玩家挑战。

《掠夺者》世界观有着浓厚的赛博朋克风格，故事发生在近未来的 2042 年，半个世纪前的一场病毒灾难导致地球失去了半数以上的人口，幸存的人类则开始大规模建设人工都市，社会秩序在缓慢地恢复。位于濑户内海的巨大人工岛“新神户市”内，出现了一种名为“掠夺者（Snatcher）”生化人。他们会在杀害人类后，变成和受害者一模一样的外表，以此逐步渗透到人类社会中。主人公基利安 · 西德（Gillian Seed）是政府组建的抓捕掠夺者的特殊部队“JUNKER”的搜查官，这款游戏描述的就是基利安在灯红酒绿的大都会中，和“掠夺者”们进行战斗的故事。

《掠夺者》在游玩过程中全程采用主视角，并辅以大量的精美插图来表现过场剧情。玩家可以通过指令前往各个场所进行调查并和 NPC 互动来获得线索，游戏中有不少和主线无关的场所，反复调查后会触发一些有趣彩蛋，这也成为小岛秀夫日后作品的特征之一。主人公基利安拥有一台名为“Metal Gear Mk.II”的小型双足向导机器人用来辅助任务执行，这个名字由来是初代《金属齿轮》（Metal Gear），同时“Metal Gear Mk.II”本身也作为一个彩蛋反哺到 2008 年发售的《潜龙谍影 4 爱国者之枪》中。

《掠夺者》的世界观设定非常容易让人想到《银翼杀手》或《终结者》等经典电影，而小岛秀夫也在访谈中表示《银翼杀手》是他创作这款游戏灵感的主要来源。虽然《掠夺者》作为一款实验性很重的作品，商业成绩并不理想，但它奠定了小岛秀夫的电影化创作风格，对其日后的作品有着深远影响。

宇宙骑警

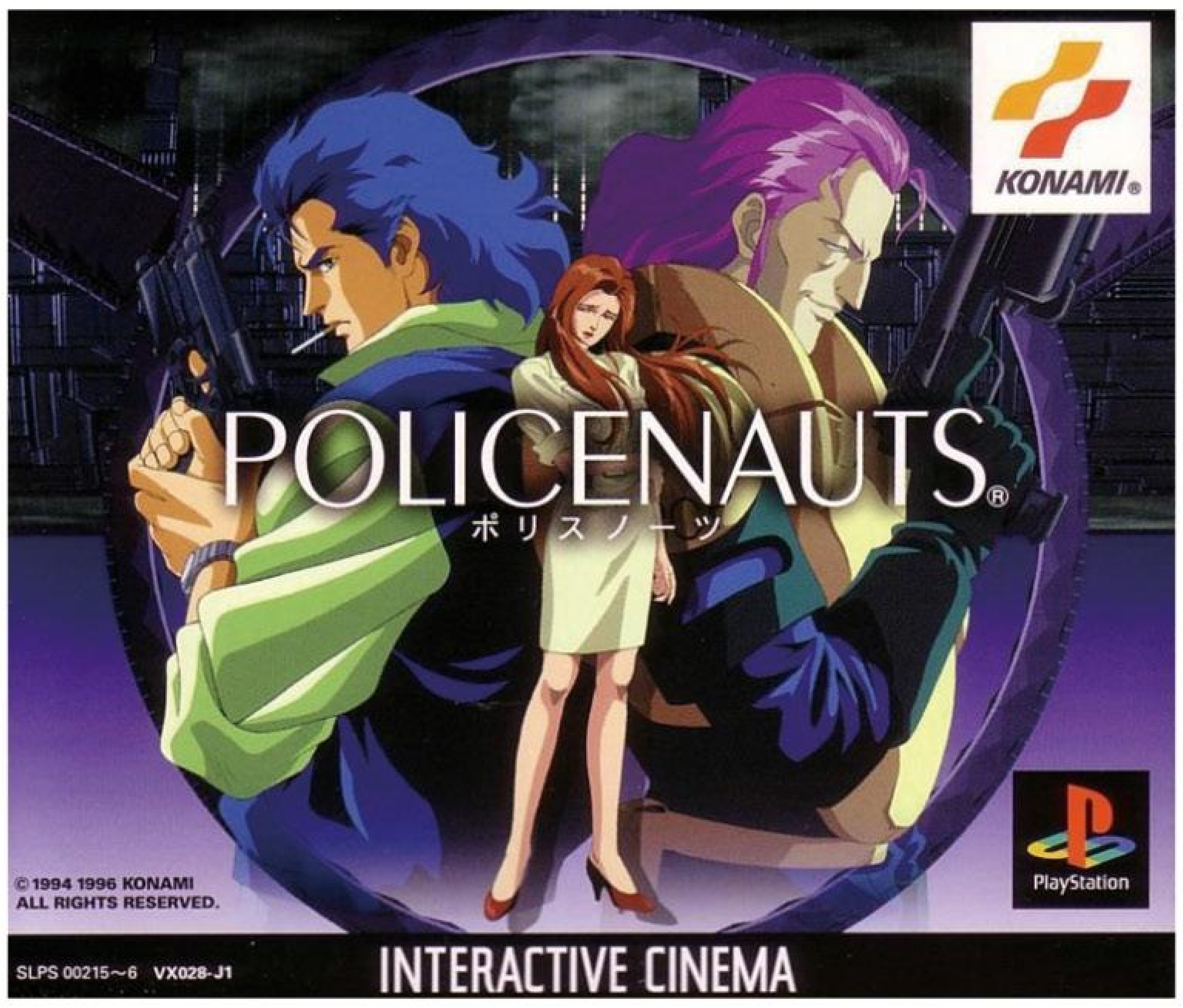
原名：POLICENAUTS
对应平台：3DO/PC9821/PS/SS
发售时间：1994 年 7 月 29 日

《宇宙骑警》是小岛秀夫主持开发的科幻题材文字冒险游戏，最初发售于个人电脑 PC9821 系列，之后陆续被移植到 3DO、PS 和 SS 等家用主机上。本作在延续了电影化的演出风格以及主打调查、探索的游戏玩法上，都可以看做是继承了《掠夺者》精神内核的作品。

《宇宙骑警》的故事发生在人类已经开始移民宇宙的未来时代，主人公乔纳森·英格拉姆曾是一名任职于太空殖民地“Beyond Coast”的警官，后作为宇航员参加训练时由于发生事故而失踪，在太空中冷冻漂流了 25 年后才被救出，由此患上了“宇宙恐怖症”，独自一人返回地球，成为了一名私家侦探。

但是两年后，乔纳森的平静生活被彻底打破——在自己失踪期间改嫁他人的前妻罗蕾茵到访，希望乔纳森帮忙寻找她下落不明的再婚对象，然而在乔纳森还在犹豫的时候，罗蕾茵便遭遇爆炸事故身亡。乔纳森从惊愕和悲痛中恢复过来之后，预感到这件事情背后或许有着不一般的内幕，于是在克服了宇宙恐怖症后，再度踏入宇宙，重返“Beyond Coast”。

和《掠夺者》相比，《宇宙骑警》的玩法采用了当时文字冒险游戏流行的“直接通过鼠标点击画面内的人物、物件来进行互动和调查”的模式，同时为了配合剧情演出，游戏中还有“枪战”“拆除炸弹”等迷你游戏，SS 版甚至还对应光枪外设。剧情演出方面随着机能和容量的提升，表现力和《掠夺者》也不可同日而语。这部作品可以说是小岛秀夫在电影化游戏创作摸索中的重要成果，也是他投身游戏开发行业 10 年经历的一个阶段性总结。其开发过程中所积累的不少经验被用在了之后“《心跳回忆剧场》系列”三部曲中。而再往后，就是《潜龙谍影》的全新时代了。







潜龙谍影 幽灵通天塔

原名：Metal Gear: Ghost Babel
对应平台：GB
发售时间：2000 年 4 月 24 日





《幽灵通天塔》是小岛秀夫以策划和制作人身份参与的“《潜龙谍影》系列”首部掌机平台作品。该作发售于 1998 年初代《潜龙谍影》之后，由于机能限制未能延续 3D 画面，采用了《金属齿轮 2》的俯视角并将切换场景改为卷轴画面，还通过出色的场景设计和音效，完美再现了 PS 前作特有的紧张与激烈感，敲墙吸引敌兵、被惊动敌兵头上的叹号等也都得以保留。

该作发生在猎狐犬部队特工索利德 · 斯内克成功破坏掉双足装甲载具金属齿轮后的七年，已经退役隐居的斯内克迎来了老上司罗伊 · 坎贝尔的到访，他告诉索利德：由于美国政府继续开发的代号为“憨鹅”（Metal Gear Gander）的金属齿轮双足战车被正在爆发内战的中非小国金德拉的武装分裂势力金德拉解放阵线盗走，世界已重新陷入了核袭击的恐惧中。而如今“憨鹅”所位于的金德拉解放阵线基地，正建在世外天堂遗址上，这让犹豫的斯内克决定重新出山，再访故地。

和其他系列作品相比，本作最大的特点在于游戏变成了关卡制。游戏总共有 13 个关卡供玩家挑战，且一旦通过就不能再返回。除了故事模式，玩家还可以挑战已经通过的关卡，完成故事模式后更有需要玩家实现特定目标（比如完全不被发现的情况下到达目的地）的特殊版本关卡。VR 训练模式也得以保留，收录有 180 个训练任务。特别值得一提的是，游戏还有以摧毁三架 WISP 无人机为目标的对战模式（Vs. Battle），为系列首次引入 PVP 玩法。

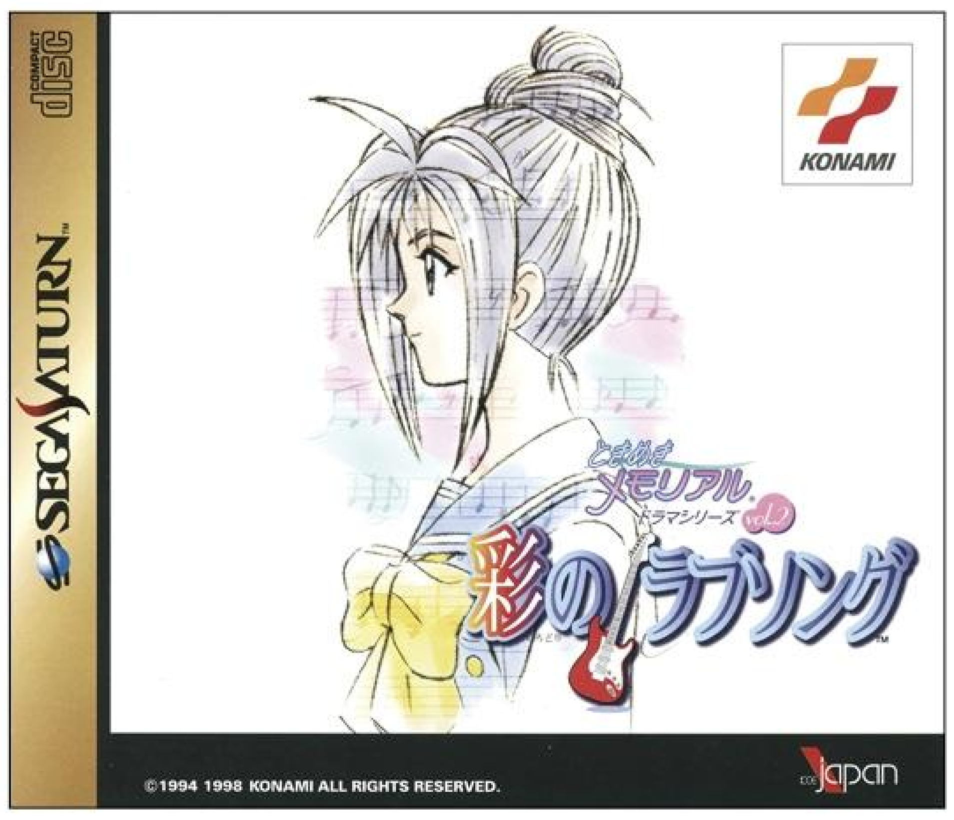
心跳回忆剧场

译名： 心跳回忆剧场系列 vol.1
虹色青春
原名： ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1 虹色の青春
对应平台： PS/SS
发售时间： 1997 年 7 月 10 日

译名： 心跳回忆剧场系列 vol.2
彩之爱歌
原名： ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.2 彩のラブソング
对应平台： PS/SS
发售时间： 1998 年 3 月 26 日

译名： 心跳回忆剧场系列 vol.3
启程之诗
原名： ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩
对应平台： PS/SS
发售时间： 1999 年 4 月 1 日







作为以“《潜龙谍影》系列”而闻名的制作人，小岛秀夫在很多人心中都留下了一个偏“硬汉”的形象，一如主角斯内克所给人的印象那般。但很多人不知道的是，早年的小岛秀夫实际上也曾参与过一些和“硬汉”完全搭不上边，甚至充满了青春气息的恋爱类文字游戏——《心跳回忆》。当然，严格来说参与制作的其实是作为初代外传的“《心跳回忆剧场》系列”。

“《心跳回忆剧场》系列”共有三作，分别为：《虹色青春》《彩之爱歌》《启程之诗》。相较于拥有多种可能性——根据玩家的选择，在游戏结局时向主角告白的女生将会不同（最糟糕的情况下也有可能没人来告白）——的本篇来说，“《心跳回忆剧场》系列”的卖点为专注于原作的某位女主角，并着力讲述主角与该位女主角两人间的故事。系列三作，从前到后涉及到的女主角分别为：虹野沙希、片桐彩子、藤崎诗织＆馆林见晴。

不难看出女主角们名字中的其中一个单字，都出现在了游戏标题中。唯有馆林见晴比较特别，因为她其实是系列第三作《启程之诗》中的隐藏女主角，其名字自然也就没有直接出现在标题上，双路线的设定也是第三作有别于前两作的特点之一。而据小岛在推特上所言，游戏名称暗藏女主角名字这个设计其实是由他本人定下来的，将名字作为游戏设计的一环融入标题中。

顺带一提，除了游戏外，“《心跳回忆》系列”也有向动画、漫画等领域进行扩展，并一度掀起过不小的浪潮。当然，也由此诞生了一些让官方和粉丝都不愿再回想起的黑历史。比如在 1997 年上映的真人电影，除了标题外和游戏原作几乎毫无关系，评价极差。

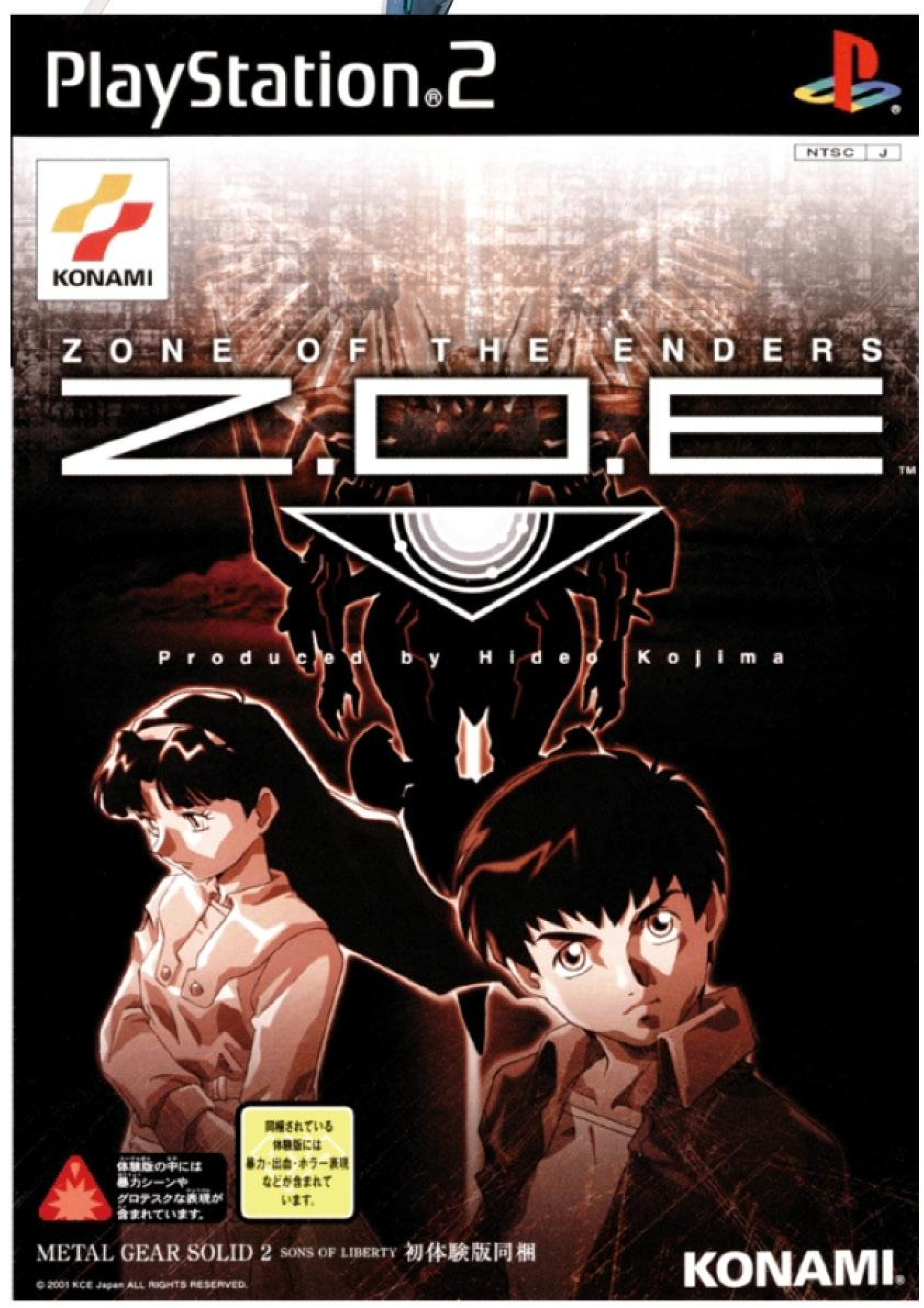
终极地带

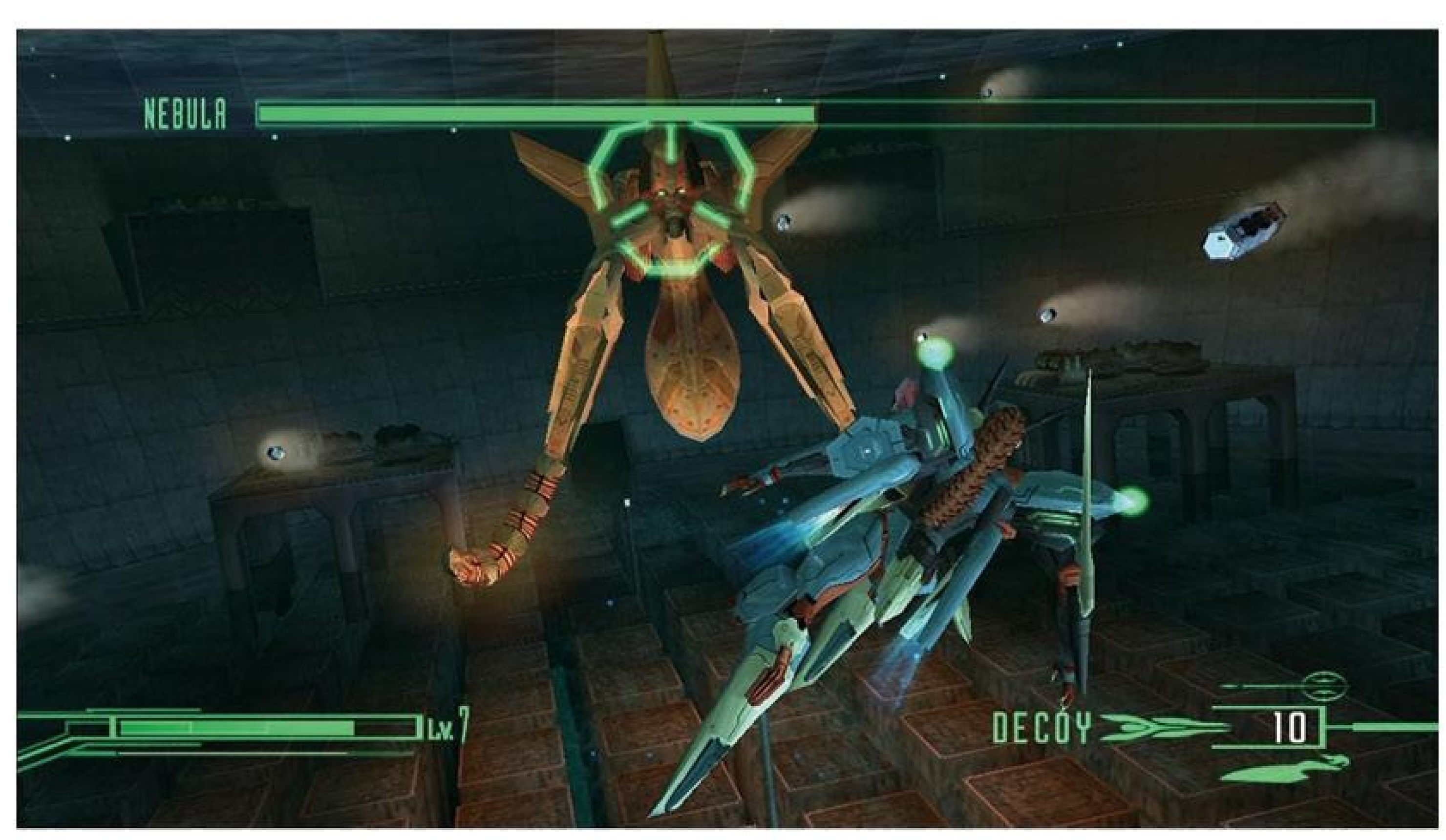
原名： Zone of the Enders
对应平台： PS2
发售时间： 2001 年 3 月 1 日



2001 年 3 月 1 日，Konami 推出了《终极地带》(Zone of the Enders)。Konami 对这款作品相当重视，制作人员可谓豪华。游戏制作人是因《潜龙谍影》初代而声名大噪的小岛秀夫；小岛组内的得力助手，曾负责《心跳回忆》编剧的冈村宪明担任监督和编剧；小岛秀夫“御用画师”新川洋司和监督了多部高达动画的西村诚芳一起负责美术；音乐制作方面由 5 位作曲家共同参与。

《ZOE》是一款机甲动作射击游戏。主角 Leo Stenbuck 是一名平民，他所在的宇宙殖民地受到袭击，Leo 在躲避战火时，意外获得了超强的机甲 Jehuty，他也因此被卷入各方势力的争斗中。玩家控制的机甲 Jehuty，可以在三维空间中自由飞行悬停，遇到敌人可以通过射击或近战劈砍攻击敌人，还能通过拾取升级模块来解锁机甲新的战斗技能。





▲ 2012 年发售的 PS3（HD 版）画面。

游戏在各方面表现都很出色。5 名音乐人共同制作的 BGM 让人印象深刻，画面表现优秀，机甲战斗的手感和爽快感也得到了玩家的认可，机设方面由于其驾驶舱在裆部的设计而颇为瞩目。只是由于在 RPG 方面制作组的经验尚浅，相关的一些设计还不太成熟。由于在发售时附赠了《潜龙谍影 2》的试玩，光盘销量尚可，一共卖出了约 75 万套。Konami 后续在 GBA 上制作了一部外传，并在两年后的 2003 年推出了续作。而在 2012 年，本作还在 PS3 和 X360 平台上推出了画面全面强化的 HD 版。

本作在游戏之外还有多媒体企划共同推进：游戏发售之前就有 1 个小时的前传动画为其预热；发售后一个月，26 集 TV 动画也开始放映；各种游戏中机体的模型手办之后也随之陆续上市。

终极地带 引导亡灵之神

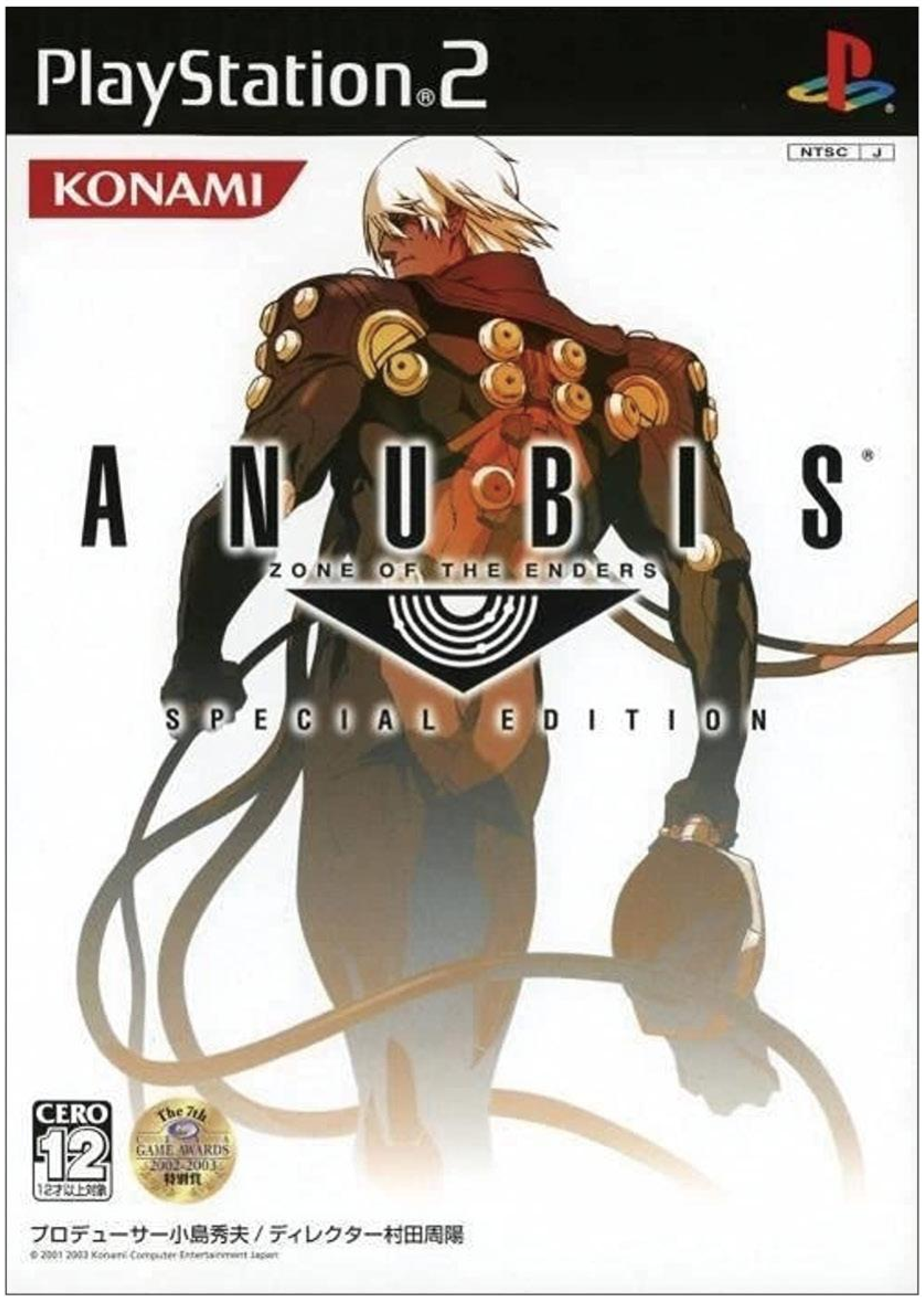
原名：ANUBIS: Zone of the Enders
对应平台：PS2
发售时间：2003 年 2 月 13 日

2001 年，《终极地带》先后推出了 OVA 和电视动画。负责动画的村田周阳对续作很有兴趣，他撰写了一份计划并交给了小岛秀夫。小岛秀夫对他的想法很有兴趣，于是便组建了新的团队开发续作，并将大部分工作都交给了村田周阳，这个续作就是《终极地带 引导亡灵之神》。

本作的故事发生于初代的两年之后，部分初代角色在本作中也会登场。游戏的剧情、人设都很出彩，机设则主要由“《潜龙谍影》系列”的御用画师新川洋司负责，“恶魔画师”金子一马也有参与。给玩家留下深刻印象的还有游戏的片头曲《Beyond the Bounds》，其歌词对应的语言是开发组根据芬兰语生造的，难怪当时的玩家大呼听不懂。

和初代相比，本作的导演、编剧和游戏设计师全部换人，小岛秀夫此举是为了创造一个全新的《ZOE》。游戏的主题是“未确认浮游快感”，这也是开发组想要带给玩家的体验。游戏的手感在当时可以说是达到了 3D 动作游戏的新高峰，无论是帧数还是打击感都非常优秀。为了避免此类游戏的通病——视角问题，开发组花了一年时间来设计 3D 镜头。虽然整个流程几乎都是在高速中进行，但视角的转换不会让玩家有眩晕感。

《终极地带 引导亡灵之神》在全球媒体中的评价都不错，但游戏的销量非常可怜，只有约 41 万套。小岛秀夫后来在接受媒体采访时表示，造成这一结果的原因主要在于他选择的发售时间不合适。他认为如果选择一个正确的时间发售，这个系列完全有可能成为小岛组除“《潜龙谍影》系列”之外的主要作品。小岛秀夫曾公开表示会制作续作，2012 年 5 月 25 日他甚至确认续作开发工作已启动。然而最终玩家并没有等到那一天。





▲在 2018 年的时候，本作还推出了重制版，画面表现力相比原版提高了不少。

我们的太阳

原名： ボクらの太陽
对应平台： GBA
发售时间： 2003 年 7 月 17 日

在 GBA 时代，游戏采用卡带作为载体，由于存在一定可定制空间，卡带也可以附加一些特殊硬件为掌机提供本体没有的额外功能，本作就是这样一款以特殊硬件为基底创造的作品。《我们的太阳》将故事放置在人类与吸血鬼的矛盾下，而主人公打败吸血鬼的武器就是“太阳枪”。游戏的特别之处在于——太阳枪不是叫着玩的，而是真的和现实中的太阳息息相关。玩家要用游戏卡带内置的太阳光传感器来感知现实中的太阳以增强太阳枪的威力，由此击败敌人。另外游戏还内置了时钟功能，通过设置可以让游戏与现实同步，在游戏外太阳升起落下之时，游戏内的敌人和场景也会产生变化。游戏基于这样独特的系统，也开创了一个独特的游戏类型——太阳动作 RPG。



续·我们的太阳 太阳少年强哥

原名： 续·ボクらの太陽 太陽少年ジャンゴ
对应平台： GBA
发售时间： 2004 年 7 月 22 日

本作为展现小岛秀夫创意独特的《我们的太阳》的续作，沿袭了前作重要的现实中阳光在游戏中转化为太阳能量的独特系统，卡带也同样搭载了用于探测现实中太阳光的阳光传感器。

游戏剧情紧接前作，太阳少年强哥从死之都回到故乡太阳镇时，被神秘吸血鬼夺走了太阳枪，关键时刻向日葵少女札琪出现，给了强哥太阳手甲，让强哥使用普通近战武器亦可以附魔太阳力量，平安通过了死之街，并开始了新的冒险。

游戏沿袭了前作的潜行和解谜的主要玩法，缩短了拖棺材的路程，新增了新武器、锻造、太阳货币、吸血鬼能力以及更多传统 RPG 要素，亦增加了大量新角色，甚至来自《潜龙谍影》的斯内克也以谜之角色的身份客串。游戏拥有四个结局，其中有两个为 Bad End。游戏的整体素质极高，说是达到斜 45 度视角 A · RPG 的新高峰亦不为过。



新·我们的太阳 萨巴塔的逆袭

原名：新·ボクらの太陽 逆襲のサバタ
对应平台：GBA
发售时间：2005 年 7 月 28 日



Konami 保持“一年一作”的节奏推出了“《我们的太阳》系列”第三作，继续沿袭现实阳光与游戏内太阳能量的转化设定。被埋葬封印在地下牢狱的强哥，通过吸血鬼之血复活逃出，在得知萨巴塔要复活破坏之兽霍南迦德后，开启了新的冒险。

游戏依然以太阳镇为舞台，前作中的商店、锻造屋、图书馆、银行等设施均得以保留。前往新目的地则改为了类似《越野机车》的横向迷你游戏，还有太阳传感器采集阳光作为摩托车能量的独特设定，通过迷宫中获得的部件还能对摩托车进行强化改造。除了摩托车，变身也是本作的特色之一。

该作的战斗武器保留了太阳枪和剑，增加 5 种剑设定的同时，也取消了其他近战武器，解谜要素相比前两作也有一定的下降。另外该作还有与《洛克人 EXE6》通信相互对战的模式，获胜后可以获得稀有物品。

我们的太阳 强哥与萨巴塔



原名：ボクらの太陽 Django & Sabata
对应平台：NDS
发售时间：2006 年 11 月 21 日

由 GBA 进化到 NDS 的《我们的太阳 强哥与萨巴塔》（以下简称《我们的太阳 DS》）最为明显的变化便是放弃了“阳光”这一原本令其与众不同的特色——因为 NDS 的卡带在物理方面无法内置接受阳光的感应器，因此本作放弃了这一系统，转而采用游戏中的模拟天气来产生阳光。不过，玩家还是可以通过插入 GBA 的“《我们的太阳》系列”游戏卡带，利用它们的感应器接受阳光，并且会根据插入的游戏给予不同的增益效果。虽说不强制需求阳光后的游戏玩起来更加方便，但这一大特征的缺失仍旧令本作成为了争议之作。

除了阳光系统的大改外，本作在世界观、游戏系统上同样产生了大幅变化，这些变化有好有坏，但总体上是一款质量优秀的作品。但或许是官方认为系列特色难以在 NDS 继续维持的缘故，这一系列最终止于本作。

潜龙谍影 掌上行动&潜龙谍影 掌上行动+

原名：Metal Gear Solid: Portable Ops &Metal Gear Solid: Portable Ops Plus
对应平台：PSP
发售时间：2006 年 12 月 5 日 & 2007 年 9 月 20 日



作为首部 PSP 平台上以原作游戏风格制作的“《潜龙谍影》系列”作品，发售于 2006 年末的《潜龙谍影 掌上行动》与《潜龙谍影 掌上行动 +》，与同为 PSP 平台上的“《潜龙谍影 AC ！ D》系列”不同，本作采用了《潜龙谍影 3 食蛇者》的动作系统，并加以改进，令其操作手感适配于 PSP 的单摇杆键位。游戏本身的定位是原作剧情进行补充的外传作品，但因其与正统续作高度一致的玩法，一脉相承的世界观，受到了许多系列铁杆粉丝的喜爱。但很可惜，由于剧情内容上的部分冲突，该作成为“《潜龙谍影》系列”正统剧情时间线中变成了一幕精彩纷呈的“黑历史”。



《潜龙谍影 掌上行动》的剧情讲述了“食蛇者行动”后从 FOX 部队中离开的大首领，两页在哥伦比亚半岛的北部——San Hieronymo Peninsula 半岛（该地名为杜撰内容，实际参考地理位置为瓦拉契亚附近）上，遭遇 CIA 中的一群发动政变的精英小队，他们凭借夺取的金属齿轮、拉拢了本地的苏联士兵发起共同叛乱。受到牵连的大首领需要逃离叛乱部队的囚禁，并与一同被囚禁的美军绿色贝雷帽士官——罗伊 · 坎贝尔一起调查叛乱的真相，以阻止幕后黑手使用金属齿轮对美苏两国发起核打

击。

回到“战略谍报 ACTION”游戏系统的《潜龙谍影 掌上行动》，除了更舒适且平滑的操作感，令3代老玩家倍感怀念的动作玩法以外，还具有一项开创性的系统设计——同伴捕获。在本作中，潜入敌方军事设施的不仅只有我们熟悉的孤胆英雄斯内克，关卡中在基地里巡逻的士兵们，可以被斯内克用 CQC 击晕后，带回游戏中作为据点的卡车处，再让大首领对他们“晓之以理，动之以情”的一番劝降后，他们便可以归顺我们这支平叛小分队，一起参与到潜入行动中。从普通的苏联士兵与 CIA 士兵，研究人员或者是高级军官，甚至连剧情中遇到的某几个 BOSS，也能通过用麻醉枪清空体力的方式，将其带回队伍之中成为同伴。角色之间能力的差异与造型的多种多样，让玩家第一次在“《潜龙谍影》系列”中体会到小队规模作战的气氛。

除了主线剧情的关卡，游戏中许多通过团队中侦察兵们提供的支线任务，也将成为游戏中玩家们花费大量时间挑战，并乐在其中的内容之一。而一年后发售的后续加强版《潜龙谍影 掌上行动 +》则完全去除了主线任务，“无尽任务”模式让玩家体验到挑战各类随机任务的快乐，并且只能以两手空空的状态进入《潜龙谍影 掌上行动》中的随机地图，将资源收集 + 潜入 + 同伴捕获三项核心玩法发挥到极致，并增加了大量的新武器和限定士兵供玩家收集。让已经通关原作但渴求更纯粹挑战性的玩家们，依旧可以在《潜龙谍影 掌上行动》的世界中继续遨游，不断地搜集同伴和资源，搭建最多 200人组成的精英小队。在某种意义上，将其视作《潜龙谍影 和平行者》与《潜龙谍影 V 幻痛》母基地系统建设的雏形，与小岛在后续的系列游戏制作时较为认可的设计之一，似乎也不无道理。





潜龙谍影和平行者

原名： Metal Gear Solid: Peace Walker
对应平台： PSP
发售时间： 2010 年 4 月 29 日



曾一度被誉为 PSP 平台画面最好的动作游戏，“《潜龙谍影》系列”掌机平台的巅峰之作，《潜龙谍影 和平行者》在 PSP 平台的中后期发售的动作射击类游戏中，有着举足轻重的地位。在《潜龙谍影 4 爱国者之枪》为索利德 · 斯内克的故事划下句号后，小岛与其团队开始着眼于整个系列中“断代”的部分，即从“食蛇者行动”后，至大首领的世外天堂建设完成前这一部分的剧情内容，填补《金属齿轮》与《潜龙谍影》之间故事真空区。以开发出衔接序列正作为目标，正式于 2010 年夏季推出了这部实验性与创新性并重，以开展系列新纪元的作品。

由于《潜龙谍影 掌上行动》的故事已经不被包含在主要时间线的缘故，本作的故事依旧从《潜龙谍影 3 食蛇者》故事发生的 10 年后开始说起：在 1974 年的哥伦比亚建立起 MSF（无国界之师）的大首领，遇到了神秘的大学教授拉蒙 · 盖尔维兹 · 梅纳，与一名哥斯达黎加的女高中生帕兹。他们希望 MSF 前去调查没有常备军队的哥斯达黎加内，突然出现在本地的武装集团属于何方势力。而在记录着当地武装活动痕迹的一封录音带资料内，大首领却听到了已故恩师——The Boss 的声音。而等待着他和 MSF 的，除了重重的阴谋与谜团，还将有一场，决定人类生死存亡且一触即发的危机……

《潜龙谍影 和平行者》的整体操作模式和动作系统立足于《潜龙谍影 4 爱国者之枪》，但是细节部分的优化使其整体的操作手感有着不同寻常的进化。通过细节上不同程度的修改，使 CQC、爬行、俯身移动等动作的表现形式更加自然，动作性与射击手感在 PSP 平台上的作品中也可称得上数一数二。不仅如此，游戏中还引入了广受好评且较为成熟的能力解锁与模拟经营系统的综合体——母基地建设。通过不断地在关卡任务中俘获敌兵，带回母基地，说服他们加入自己的军事团体。招募手下并将他们分配到基地的每个单位时，母基地的军备或是各项机能也将得到进一步的强化，从而为玩家的行动研发出更高级的武器与道具，或是带来更可观的战争资源与经济。这也代表着“《潜龙谍影》系列”中潜入将不再是最终目的，完成任务并反哺自己的个人军事承包商，建立一支骁勇且科技水平足以媲美正规军队的现代化佣兵团，再利用这些资源与优势更加轻松地挑战潜入关卡，以求达到更高的评价与得分。这种正反馈极强的游戏体验不仅让系列粉丝们感到惊喜，更是一举让游戏的耐玩度和其故事剧情的沉浸感得到了指数级的提升。

恶魔城 暗影之王

原名： Castlevania: Lords of Shadow
对应平台： PS3/X360
发售时间： 2010 年 10 月 5 日



《恶魔城 暗影之王》是“《恶魔城》系列”的重启作品，主要由水银蒸汽（Mercury Steam）工作室开发，小岛秀夫也有参与一些辅助工作。这是一款采用固定视角的第三人称动作冒险游戏，这并不是系列的首次 3D 玩法，它从此前的《恶魔城 默示录》《恶魔城 无罪的叹息》等作品中吸取了不少 3D 化经验，但在设计的大方向上采取了差异化处理，使其与传统的“《恶魔城》游戏”走上了截然不同的道路，而这也是为了使用更加流行的元素为系列注入新的活力、吸引新的玩家，在本作中玩家也能看到诸如《战神》《旺达与巨像》等动作游戏的影子。

游戏的故事围绕着光明会成员加百利·贝尔蒙特展开，他的妻子被暗影之王杀害，为此他踏上了复仇的道路。流程上舍弃了以往的箱庭地图设计，采用了分章节、按关卡推进流程的设计，相对弱化了地图探索的部分，取消了装备系统，不过平台跳跃、隐藏要素、解谜、角色成长等依旧是游戏的重要组成部分，并且还保留了“后期获取能力解开新区域”的设定。战斗包含的元素更为多样化，系列传统的魔法、道具这类攻击手段自然不会缺席，主要武器为可伸缩的链鞭——战斗十字架，不仅包含了数十种衍生技能，还可以用于与场景、敌人交互。另外，在战斗中满足条件时还会触发一些 QTE，例如在适当时机按下按键或是连续按下指定按键，在一些 BOSS 战中表现力十足的演出搭配上 QTE 为系列玩家带来了全新的体验。

小岛秀夫在本作的开发过程中主要起到咨询、监督的作用。例如，最开始主角的设定十分粗矿、狂野，外形上也比较接近于野蛮人，就是在小岛秀夫的建议下修改成了如今更加英勇的外表。主角的人设以及故事，也在他的提议下继续完善、丰富，最终更具有深度以及复杂性。除此之外，他还负责监督本作在日本的本地化，并邀请了一些《潜龙谍影》的日文配音参演本作。另外小岛秀夫本人也客串献声了一把，扮演一个名叫“卓柏卡布拉”的矮人。





潜龙谍影崛起 复仇

原名：Metal Gear Rising: Revengeance
对应平台：PS3/X360
发售时间：2013 年 2 月 19 日



本作的开发过程有些曲折。游戏最早由小岛工作室操刀，并被冠以《潜龙谍影崛起》的名字公布。游戏强调的核心要素为“斩”与“夺”。其中“斩”的核心是雷电的武器可以切开场景中的各类物体，甚至包括建筑物、西瓜这类非战斗物体。而“夺”指的是雷电可以在敌人弱点暴露后夺取电池来恢复自己。但由于游戏的制作进度并不理想，之后为了解决问题，制作组由原来的小岛工作室单独开发转为与白金工作室合作开发。



游戏在白金工作室的帮助下得到了重构并被命名为《潜龙谍影崛起 复仇》。在得到重生后，游戏的动作性比最初展示得更高，雷电可以展开各类华丽的招式击败对手。另外原本的“斩夺”系统并未被舍弃，白金工作室将其融入到了战斗中。通过格挡敌人攻击等方式创造破绽后，雷电依靠位置精确的斩击就可以夺取敌人的电池并回复自己。不过要注意的是，游戏真正被完成时并不是一切物体都可以被斩开，一般只有敌人角色和部分设置好的物体才能被斩断。



另外值得一提的是，本作依然继承了“《潜龙谍影》系列”的传统——带有潜入玩法。当玩家进入一片新区域时，如果未被敌人察觉，便可“背刺”敌人并发动斩夺，在一瞬之间击败对手。在许多关卡中，是正面“硬扛”，还是在无形中消灭敌人，全凭玩家的选择。

潜龙谍影V原爆点



原名：Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
对应平台：PS3/PS4/X360/XOne
发售时间：2014 年 3 月 18 日

《潜龙谍影 V 原爆点》的故事发生在 1975 年 3 月，也就是《潜龙谍影 和平行者》之后的几个月，而它也为一年后发售的《潜龙谍影 V 幻痛》做了铺垫。

随着冷战紧张局势的缓和，越南战争接近尾声，由大首领创立的雇佣军组织“无界之师”也一直在增强兵力，并最终拥有了核武器，但这很快就走漏了风声，国际原子能机构要求就此事进行排查。与此同时，他们也收到了情报：此前与斯内克交手的多重间谍帕姿在坠海后并没有死亡，而是被渔夫救起后监禁在古巴南部一个名为“欧米茄”（Omega）的美国军事基地之中。曾被大首领救出的男孩奇科为了拯救帕姿，也被士兵抓获，他们在集中营遭受了非人道的酷刑以套取主基地中的情报，大首领也因此决定只身一人潜入进行营救。游戏中部分可收集的磁带详细描述了她们遭受酷刑的过程，暴力情节的描述也在游戏发售后备受争议。



作为《潜龙谍影 V 幻痛》的“序章”，《原爆点》主线流程极短，仅有一张地图，虽然并非全价游戏，但首发售价也高达 30 美元，这是当时受到争议的主要因素。不过游戏的素质仍然是有保证的，在保证高水准游戏设计的同时，诸多玩法、系统也得到了进一步拓展和提升，例如改进的警戒和标记系统、反射模式、每个守卫都有独特的长相等等。这也是系列首次加入开放世界要素，玩家能以任意顺序推进任务、可以完全自由地探索世界并进行互动。小岛秀夫也曾提及过传统《潜龙谍影》玩法的局限性，那就是在线性流程下缺乏一定的自由度，而这局限便在《原爆点》和《幻痛》中被打破了。

本作虽然主线流程极短，但还是有不少补完剧情的收集要素，完成主线或是达成特定条件还能解锁数个设计精良的支线任务。其中比较有特色的支线任务当属 PS 以及 XBOX 平台的独占任务：PS 平台的独占任务为“Déjà Vu”（既视感），这是以《潜龙谍影》为背景的主题任务，玩家扮演的正是索利德 · 斯内克，在任务中还可以触发许多相关的回忆名场面。而 Xbox 平台的独占任务“Jamais Vu”（未视感）则是联动的动作游戏《潜龙谍影崛起 复仇》，玩家操控的是经过改造的雷电，虽然这个任务行动更敏捷、动作性更强，只不过使用的武器仍然是枪械。

从游戏到电影，从电影到游戏
——细数那些影响了小岛秀夫的影视作品

文 UCG众编 美编 魄罗（实习）



小岛秀夫能在玩家中获得如此高的知名度，除了因为他出品的游戏以外，还因为他是个社交媒体达人，也乐于在媒体前公开露脸、接受采访，甚至分享一些自己工作和人生的心路历程。而在这个过程中，小岛秀夫也向玩家们展现了他的另一面：电影爱好者。甚至对于他来说，在他人生的原计划中，“游戏制作人”仅仅只是“电影导演”的备选方案而已。话虽如此，作为生命中的一部分，小岛秀夫还是通过他的游戏表现了他对电影的热爱，这些电影或许启发了某款游戏里面的某个角色、某个故事桥段。也有可能，小岛秀夫只是单纯喜欢这部电影而已。

哥斯拉系列

上映时间 1954年（首次登场）
题　　材 科幻

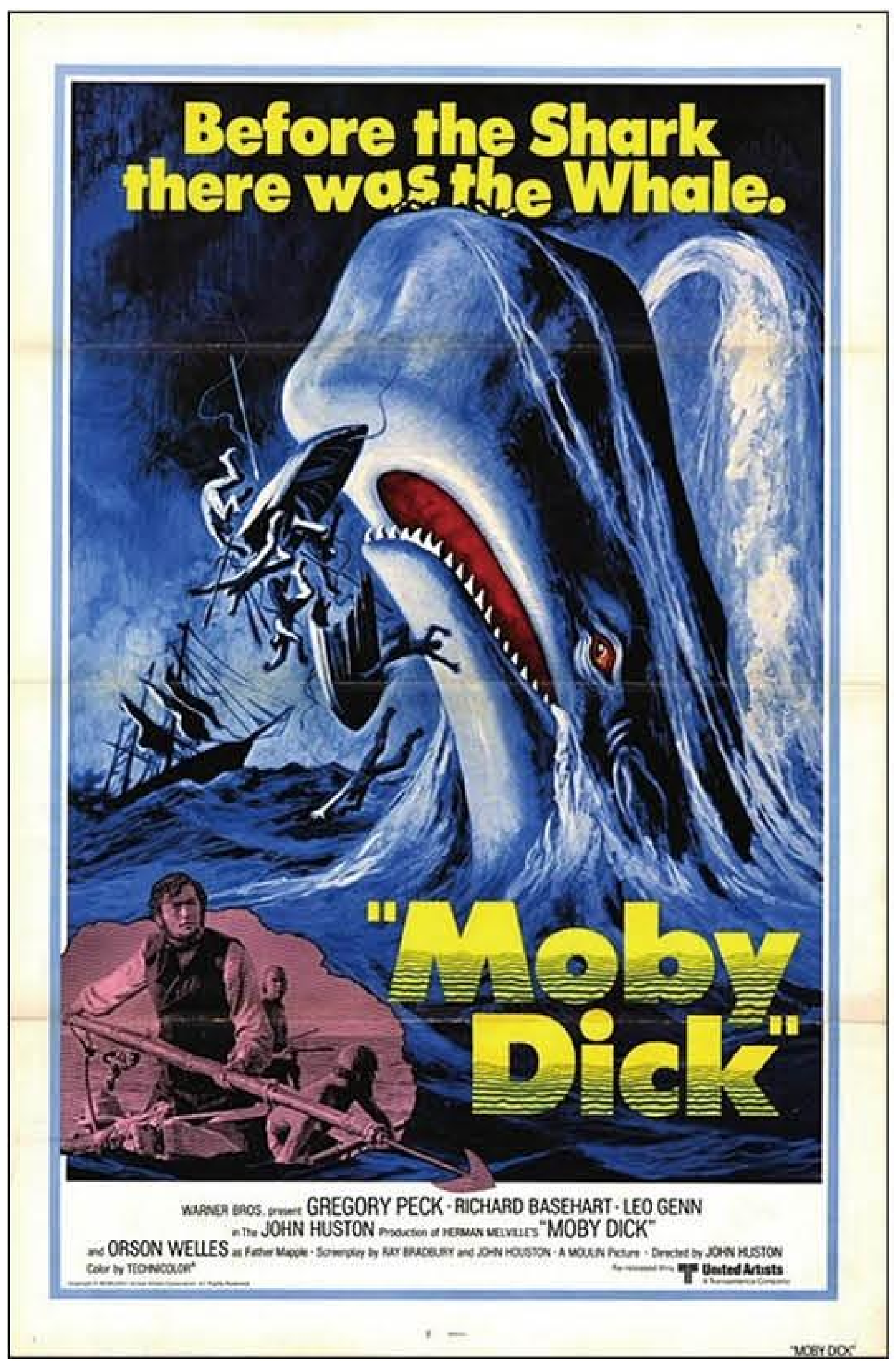


作为日本特摄界家喻户晓的经典 IP 之一，《哥斯拉》作品的影响力发展至今，已然从制作精良的特摄作品摇身一变，成为世界级的怪兽电影了。创作者根据日本民族对原子弹等核武器的恐惧，所创造出的形象便是这只以恐龙、鳄鱼为外形参考，有着浓厚金属质感，极具破坏力的巨大生物。推出后广受特摄迷们的追捧，并逐渐令其成为现代流行文化中的一面旗帜。

作为同样有着强大的“科幻文学细胞”，并对特摄作品感兴趣的小岛秀夫，他对“《哥斯拉》系列”作品的感情可以说是非常深厚。正如《哥斯拉》中，人类对滥用科技导致危机到来的反思，这种对科技发展与人类伦理关系的探讨，在小岛监督的作品之中自然也是老生常谈了。《潜龙谍影》中各类性能强劲的金属齿轮，《掠夺者》中受到病毒感染后得到智慧的生命与生物武器 Lucifer-Alpha，都是对该观点的体现之一。

白鲸

上映时间 1956年
题　　材 剧情

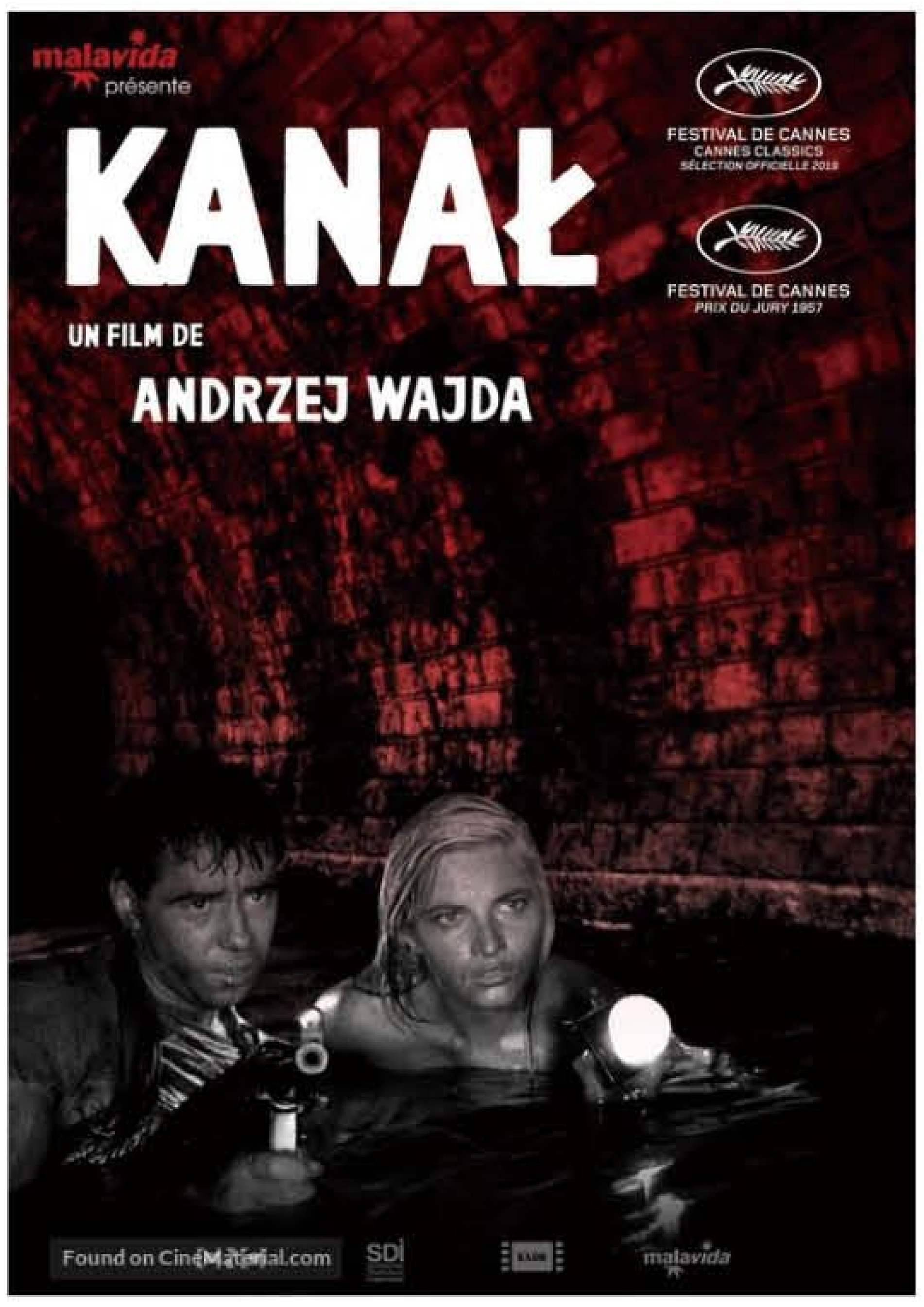


在《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》正式公布前，小岛秀夫曾以“Moby Dick Studio”的名义发布了一支游戏预告片，其中的“Moby Dick”正是电影《白鲸》的英文原名，足以见其对小岛的影响多么深远。电影《白鲸》根据 19 世纪美国小说家赫尔曼 · 梅尔维尔撰写的同名小说改编而来，讲述了被一只白鲸夺走一条腿的船长亚哈的复仇故事，电影以船员伊什梅尔的视角进行叙述，见证了船长最终与白鲸同归于尽的全过程。

在以“复仇”为主题的《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》，自然少不了各种《白鲸》桥段。例如在序章中，玩家在逃亡途中会看到一只火焰巨鲸在空中翻转腾挪，很明显是取自《白鲸》的意象。而游戏中钻石狗直升机驾驶员的代号“Pequod”，是《白鲸》中主角所在船只的称号。另外主角憎毒之蛇的另一个名字正是“亚哈”。

下水道

上映时间 1956年
题　　材 战争

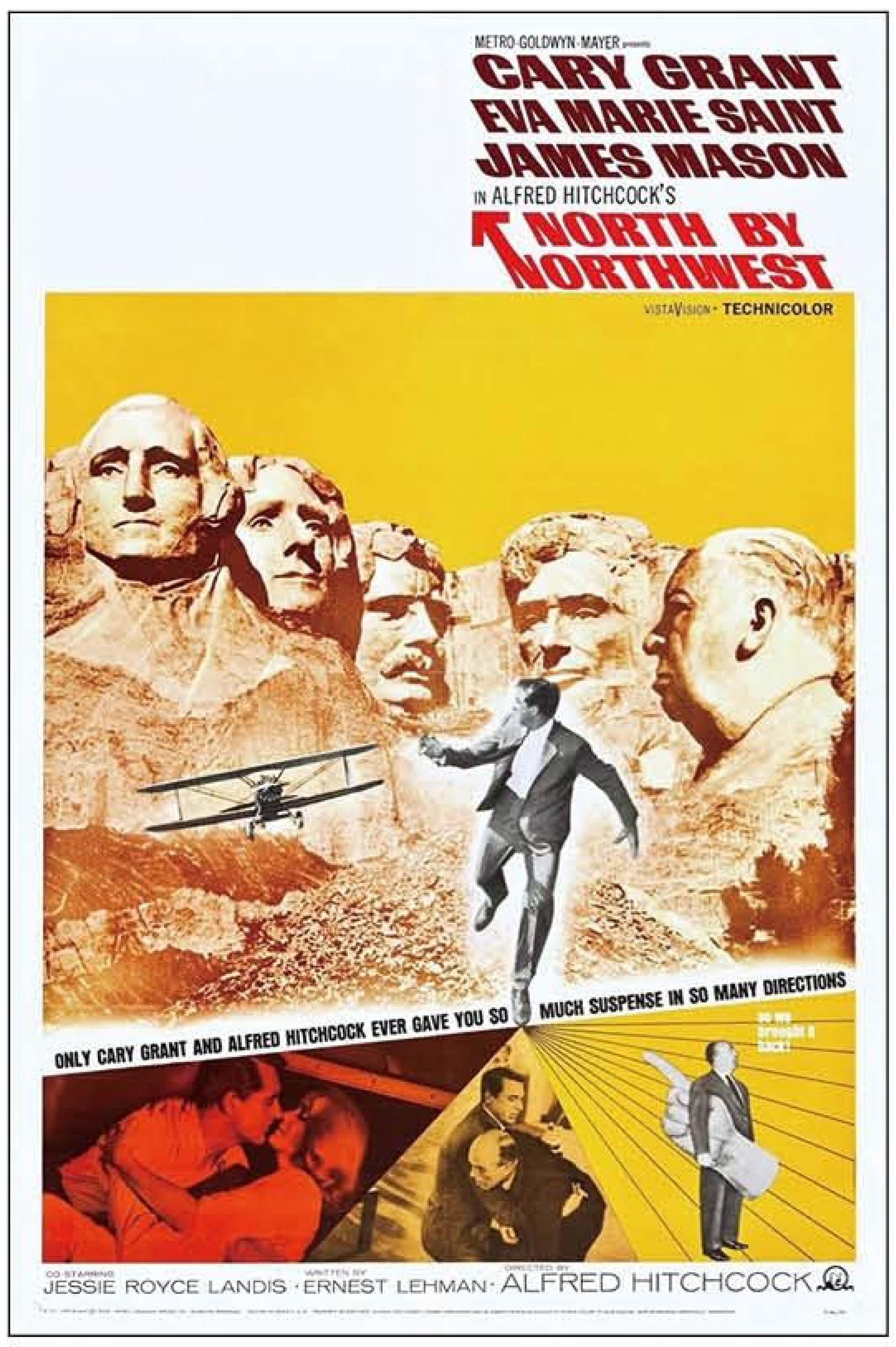


本片应该是本文介绍的影视作品中，对于国内玩家来说知名度最低的一部，但这实际上是小岛秀夫最喜欢的电影之一，也是《金属齿轮》的灵感来源之一。电影原名《Kanal》为波兰语，这也是一部波兰电影，是该国导演安杰依 · 瓦伊达的作品。作品以 1944 年的华沙起义为故事背景，讲述了在华沙起义期间，其中一支由平民组成的游击队在撤退时逃进了阴暗的下水道。而由于光线不足外加地形复杂，这支小队很快便迷失了方向，并迎来了悲惨的结局。

和很多战争电影不同，虽然是波兰导演拍摄的基于本国事件改编的电影，剧本还交给了曾在华沙起义期间加入下水道游击队的耶日 · 斯特凡 · 斯塔文斯基来担任编剧，然而这部电影讲述了不是波兰人民英勇抗击外来入侵者的故事。相反，这部电影表现的更多是战争期间，那些不得不加入战争的普通人在面对战争和死亡时的绝望和恐惧。

西北偏北

上映时间 1959年
题　　材 悬疑



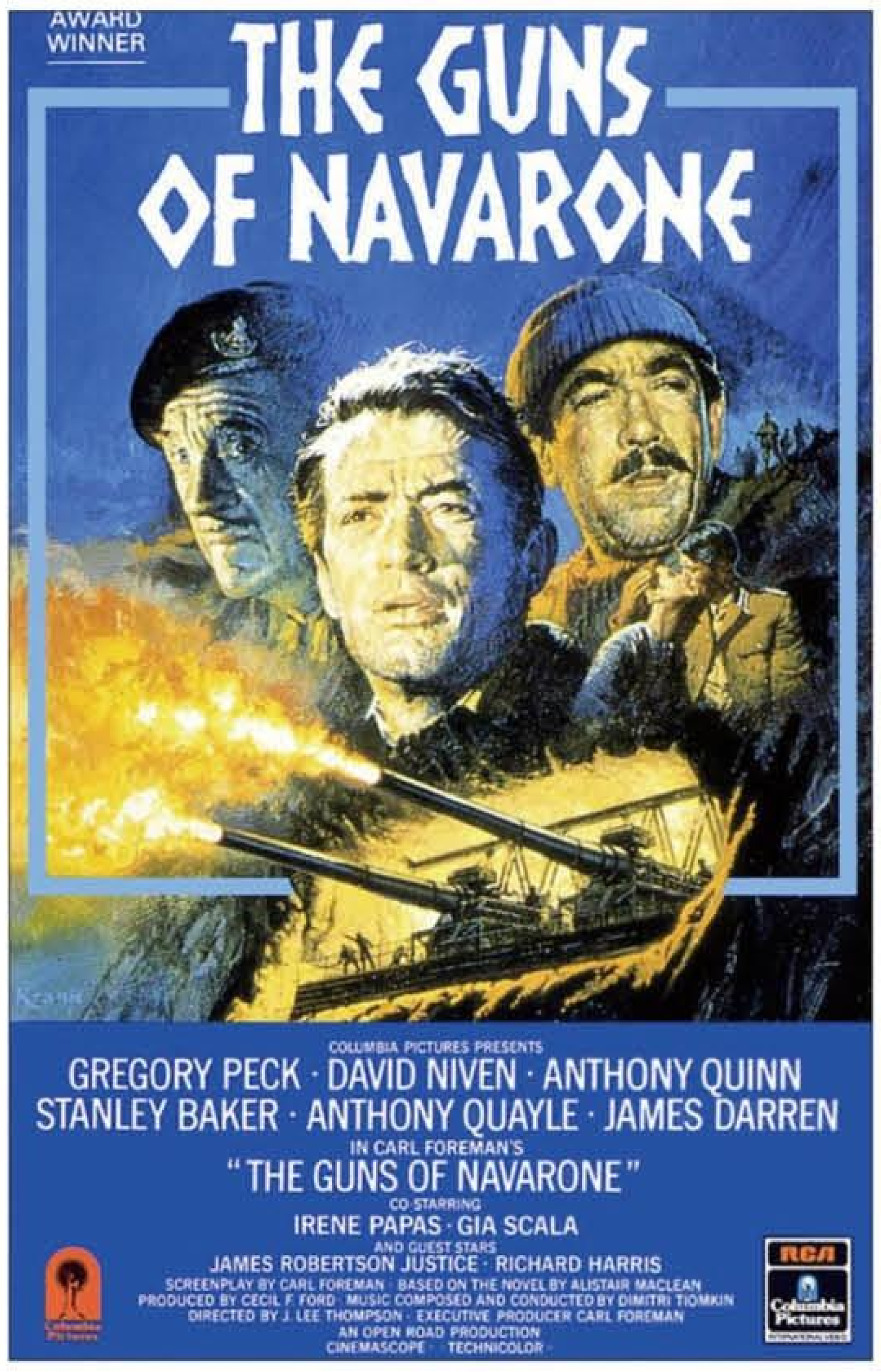
《西北偏北》的片名来自于《哈姆雷特》,由名导演希区柯克执导，主人公罗杰只是位平凡的广告商人，却被人错认为一名叫“凯普林”的人，还因此被人谋害，但幸运地逃过了一劫。为了证明自己的清白，他一路逃避追杀，一路追踪凯普林的线索，却反而因此陷入了一场更大的危机当中……本片将悬疑、爱情、动作三元素完美地融合在了一起，因此收获一致好评。

《西北偏北》对小岛秀夫的影响与其说是来自于影片本身，不如说是来自于导演希区柯克——希区柯克在本片与其他作品中的分镜手法给予了小岛诸多启发，使“《潜龙谍影》系列”作品也拥有类似的运镜风格。例如通过在第一人称视角与第三人称视角间的切换限制玩家视野、以此营造渗透时的紧张氛围，让玩家产生代入感。

纳瓦隆大炮

上映时间 1961年
题　　材 战争

本片是一部二战题材影片，讲述盟军突击队潜入纳粹德军坚不可摧的堡垒摧毁其新型大威力武器的故事。影片中，纳粹德军将向困守孤岛的 2000 名英军士兵发起进攻，并在纳瓦隆岛布置了两门新型大炮——拥有一发炮弹即可打沉一艘战舰的强大火力的雷达控制大炮，来阻止盟军舰队的支援。为了炸毁大炮，盟军只好派出 6 名各有特长的勇士组成突击队。

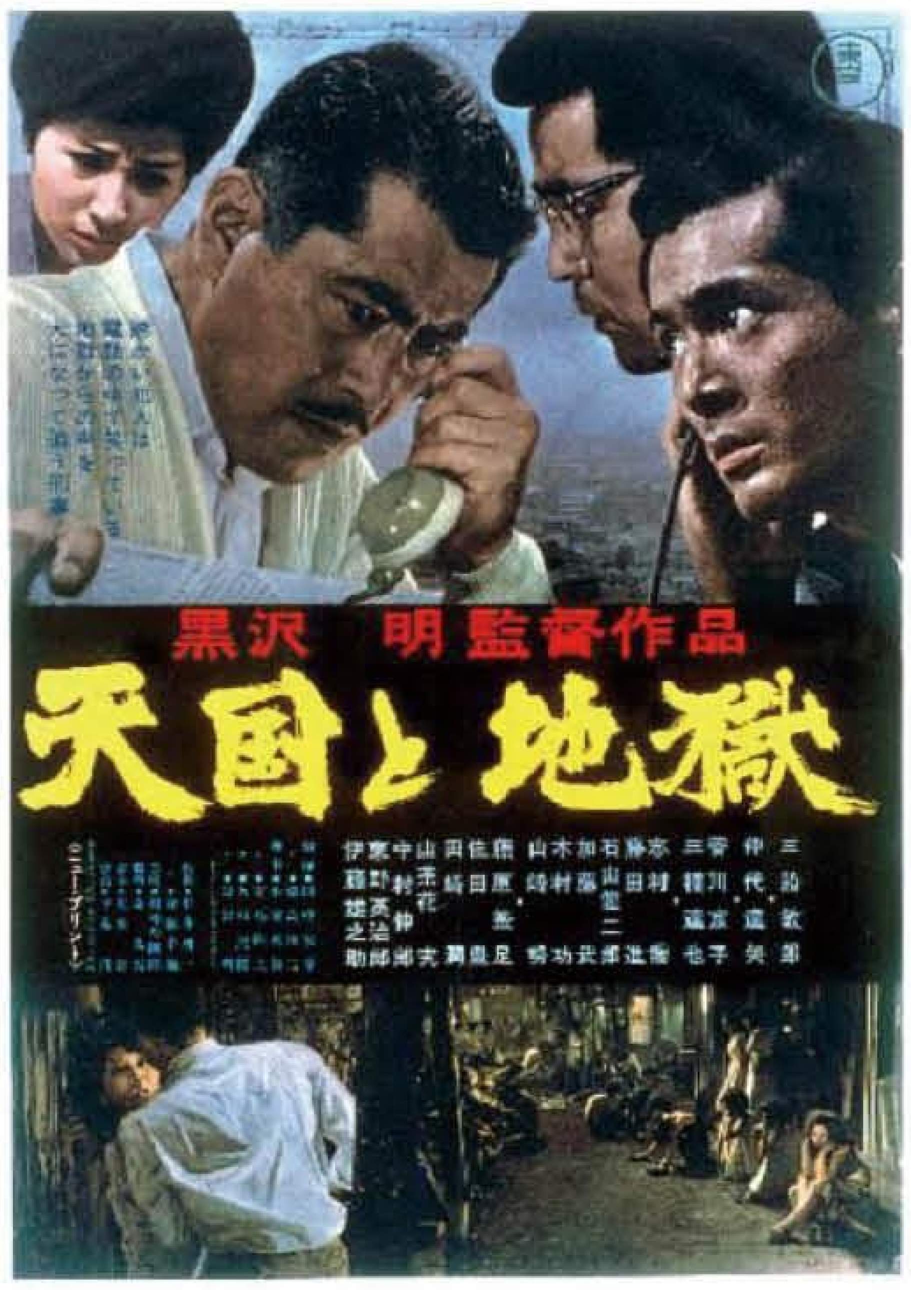


影片中，以破坏大威力武器为目标、潜入、突袭杀守卫等要素相信都会让《潜龙谍影》玩家会心一笑，而该影片也的确对小岛秀夫产生了重大影响，片中秘密攀爬悬崖潜入的一幕让小岛秀夫印象深刻，并在《金属齿轮 2》和《潜龙谍影 V 原爆点》中得以再现；索利德 · 斯内克的角色设计也受到了片中掌握多种语言的攀岩专家马洛里的启发。

天国与地狱

上映时间 1963年
题　　材 剧情

本片是已故名导演黑泽明的作品之一，在当年获得了第 18 届日本每日映画大奖最佳影片奖。故事讲述了正直老实的企业家权藤今吾被卷入到了一起奇怪的绑架案中：他司机的儿子被误认为他的儿子而遭到绑架。于是，权藤、负责调查此案的户仓和绑架犯三人展开了一段惊心动魄的故事。

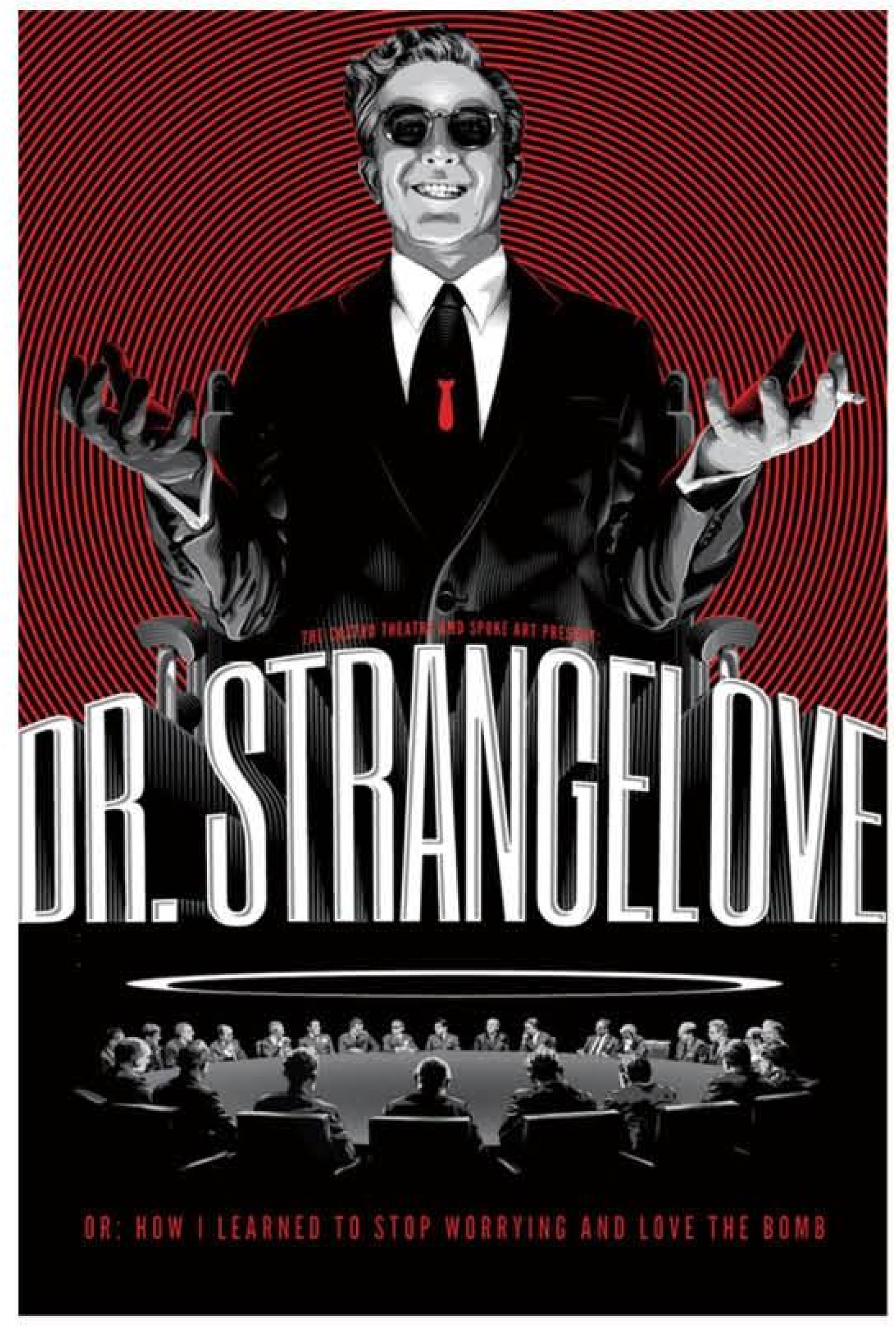


这部电影以绑架案为引子，引出了贫富阶级对立的主题，在当时的日本社会引起了极大的回响。而更让人称道的是本片的拍摄手法，黑泽明用丰富的镜头语言模仿和致敬了阿尔弗雷德 · 希区柯克，有不少影评认为，光以这部片子来说，黑泽明甚至超越了他所致敬的对象。在 2014 年的一次访谈中，小岛秀夫曾将这部电影列为他最喜欢的五部电影之一。

奇爱博士

上映时间 1964年
题　　材 喜剧

知名导演斯坦利·库布里克的另一部杰作，导演也因为这部片子而获得了奥斯卡最佳导演。故事讲述了在一位精神失常的美国军官的误操作以及后续各种机缘巧合乱打乱撞下，美苏之间发动了全面核战争。电影拍摄于 20 世纪 60 年代美苏冷战期间，当时很多美国民众对于核武器缺乏了解，忽略了核武器对于环境的持续破坏。本片用黑色幽默的桥段展示了核战争的危险和荒谬——毁灭世界的原因往往不是什么国家冲突，可能只是一个疯子按下了一个按钮而已。



作为反核主题的游戏之一，“《潜龙谍影》系列”有不少借鉴了这部电影的桥段，例如 3 代的空降护理曾提过这部电影。《和平行者》的剧情也一定程度上参考了这部电影，其中甚至有一个“同名角色”：和平行者的 AI 开发者奇爱博士。

007之金手指

上映时间 1964年
题　　材 动作

《007》系列第三部电影，讲述的是詹姆斯·邦德阻止黑市黄金大商人金手指试图用核弹引爆美国金库、进而通过其掌握的黑市黄金垄断黄金市场的阴谋。片中当然少不了美女，其中第一个被邦德成功勾搭的金手指的情妇吉尔在与邦德一夜情后被涂满金粉全裸而亡的一幕让人印象深刻，甚至“黄金女郎”还在海报中以多种造型出现；而最终成功破坏金手指的阴谋，也是靠邦德用他的魅力征服了金手指阴谋中担任重要放毒任务的女飞行员……



“《007》系列”电影是小岛秀夫创作《金属齿轮》的灵感来源之一，两者有不少共同之处：间谍题材故事、主角孤身一人独闯虎穴、作战成功与否关系到世界的命运等等。顺便说一下，《金属齿轮 2》MSX2 原版中的 Big Boss 的部分设计灵感，也来自于扮演詹姆斯·邦德的肖恩·康纳利。

欢乐满人间

上映时间 1964年
题　　材 喜剧

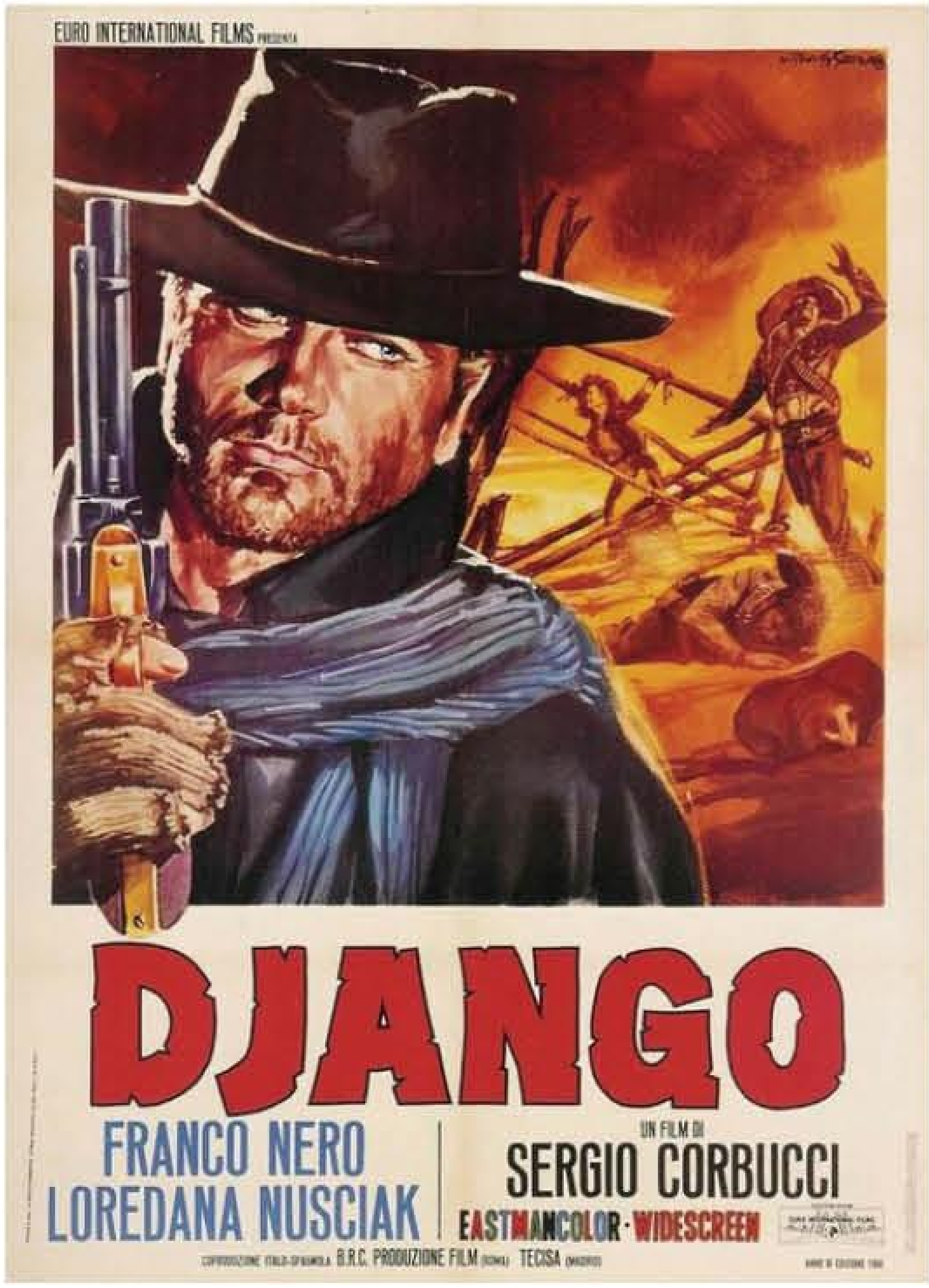


在这个部分介绍的电影中，绝大部分都与间谍、动作、战斗等让人热血沸腾的题材有关，但也有一些例外，例如这部《欢乐满人间》。这部电影原名为“Mary Poppins”，是女主角的名字。故事讲述了主角作为会魔法的保姆，代替班克斯夫妇照顾两个孩子，并让这个一家四口的家庭重新感受到亲子温情。这部喜剧向歌舞电影由大名鼎鼎的华特 · 迪士尼负责监制，是迪士尼出品的电影中，至今为止奥斯卡奖提名最多和得奖最多的电影。

小岛秀夫对这部电影的喜爱展现在了《死亡搁浅》中，其中的重要角色 Fragile 的人设便是来自于电影主角“Mary Poppins”：手提一把雨伞的女性角色。顺便一提，Mary Poppins 手提雨伞从空中慢慢飘下是电影的名镜头之一。

姜戈

上映时间 1966年
题　　材 动作

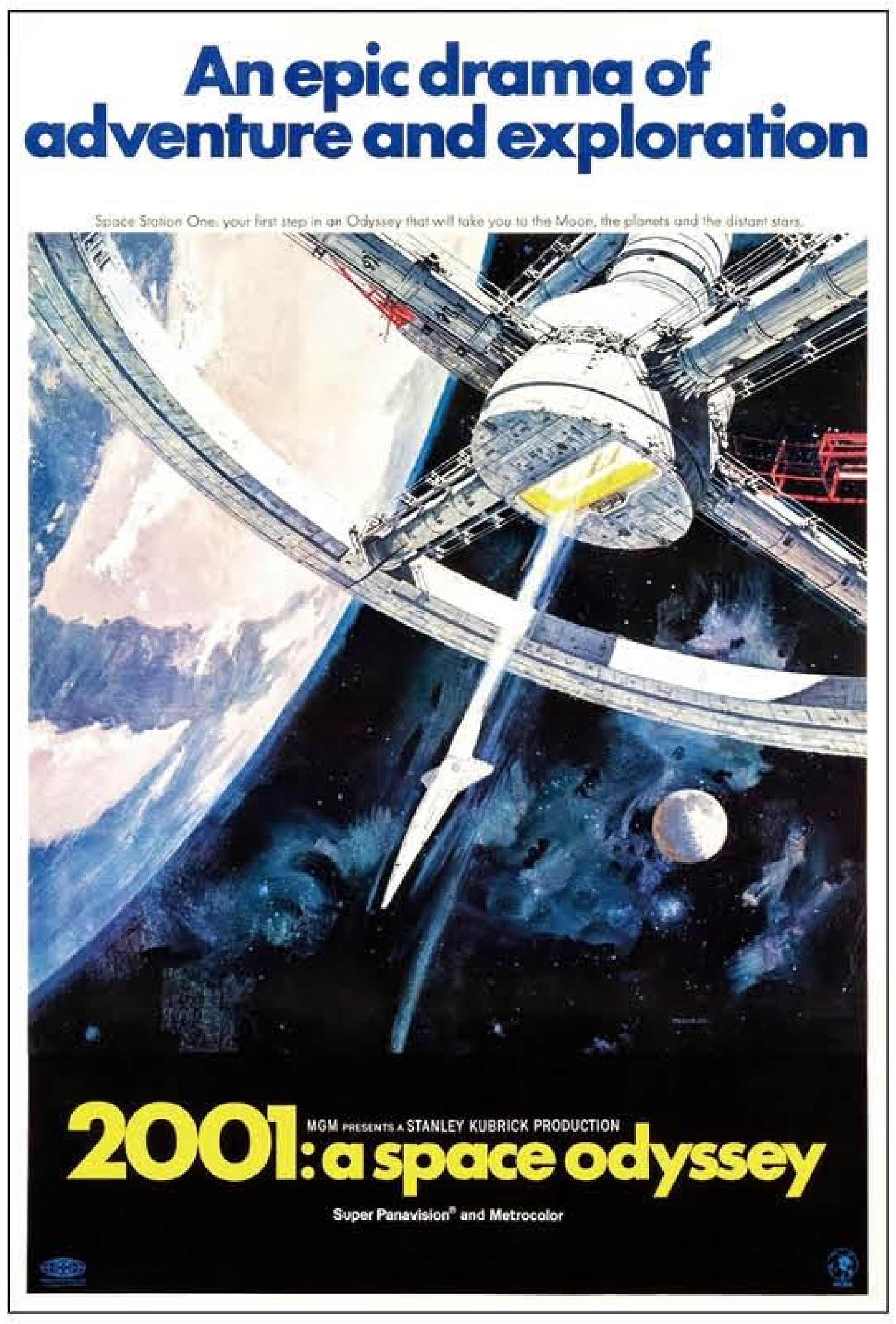


虽然是一部美国西部题材电影，但从制作阵容来看，这却是一部彻彻底底的意大利电影。电影的导演是意大利人赛尔乔 · 科尔布奇，他的电影多以美国西部的暴力片为主，作品和风格影响了之后的多位导演，诸如昆汀 · 塔伦蒂诺。另外电影还受到了黑泽明 1961 年电影《用心棒》的影响，两者在剧情设定上有不少相似之处。作为当时西部片的典型之一，电影剧情简单明了：名为姜戈的主角有着悲伤的过去和高超的射击技术，接下来便是以牙还牙的复仇故事套路了。

这部电影的主角是系列主要角色“左轮山猫”的灵感来源之一，他的初代形象和电影有不少相似之处。顺便一提，左轮山猫中的“山猫”源自于 1985 年船户与一的小说《山猫之夏》的主人公。

2001太空漫游

上映时间 1968年
题　　材 科幻

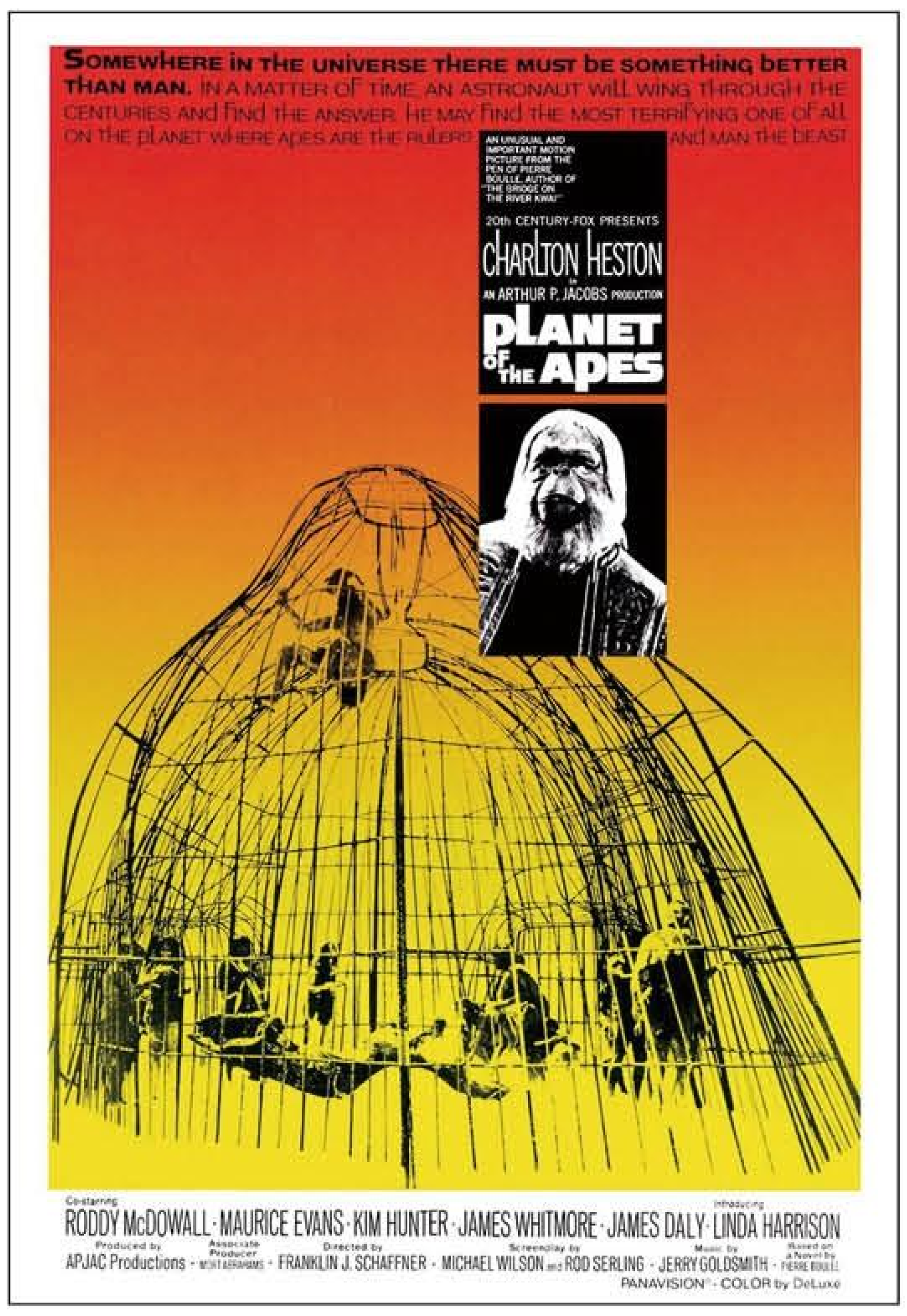


《2001 太空漫游》是由斯坦利 · 库布里克执导，根据科幻小说家亚瑟 · 克拉克小说改编的美国科幻电影，有着“现代科幻电影技术的里程碑”的美誉。电影上映的 1968 年正值美苏两国进行太空竞赛的时期，美国上下对于宇宙这一未知领域的向往达到了前所未有的顶峰。《2001 太空漫游》就是在这样的时代背景下，畅想未来科技和宇宙探索的作品。其对后世的科幻电影有着极为深远的影响，电影中的部分情节时至今日依旧被人津津乐道，小岛秀夫自然也是其中一员。

小岛曾多次在公开场合表示，《2001 太空漫游》是他最喜爱的作品，也深深影响到了“《潜龙谍影》系列”的发展。例如游戏初代中出现的超级黑客“Otacon”的本名 Hal Emmerich，正是取自电影中的超级电脑 HAL 9000。

人猿星球

上映时间 1968年
题　　材 科幻



这名字或许会让各位联想到近年来以描写高智能人猿为主题的《猩球崛起》三部曲，实际上这三部作品正是包含在“《人猿星球》系列”当中的，并且在时间线上位于系列起点。《人猿星球》根据同名小说改编，讲述了人类的宇宙飞船着陆于一颗由高智能人猿集权统治的星球，在探索中逐渐挖掘出这颗星球背后秘密的故事。本片通过描写人猿社会，巧妙批判了当时美国存在的种族歧视现象及种种不合理制度。它因为异想天开的构思在当时被称为“1968 年最好的电影”之一，并先后制作了五部续作。

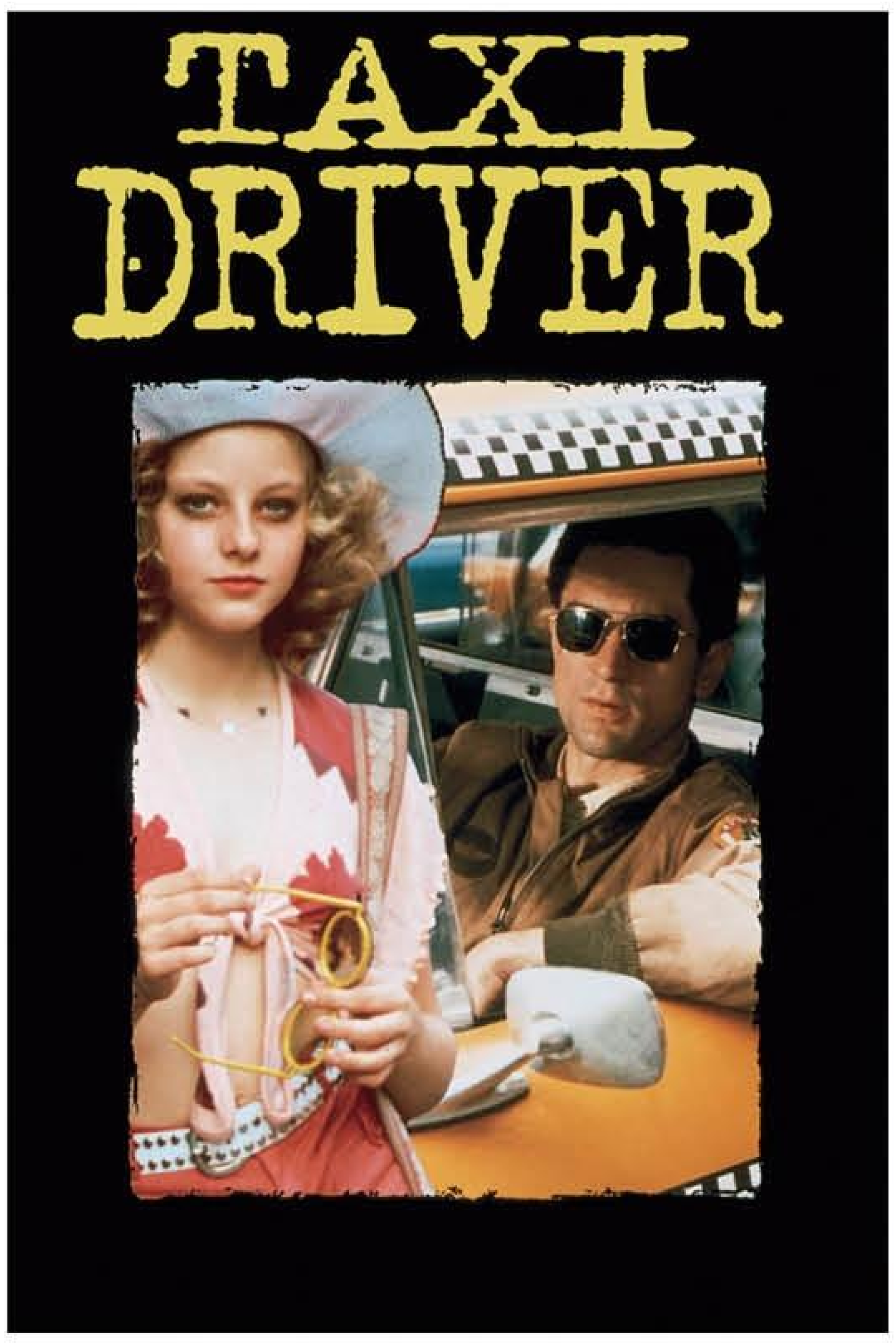
要说“《人猿星球》系列”着笔最多的内容，那想必就是“战争”——人与人的战争、人与人猿的战争、人猿与人猿的战争，甚至在电影中暗示了发展核武器的人类必将自食其果。“反战”“反核”的思想正是由此进入小岛秀夫的心中，并通过游戏展现出来。

出租车司机

上映时间 1976年
题　　材 剧情

《出租车司机》是名导演马丁·斯科塞斯的代表作之一，也被称为历史上最伟大的电影之一。它也是第一部描写了越战对参战美军所造成的摧残的电影：他们未能成功摆脱战争的影响和参军期间养成的习惯，和社会脱节的他们只能承接低收入的工作，而政府和社会也早已遗忘了这场失败战争的参与者。故事讲述身为越战老兵的主角是一个孤独的出租车司机，他原本对社会和政府深恶痛绝甚至想报复社会，却在机缘巧合下成为民众心目中的英雄。

《出租车司机》同时也是小岛秀夫最喜欢的电影之一，电影主角表现出的孤独感让他获得了极大的共鸣。这种“孤独感”在一定程度上也反映在了小岛秀夫的一部游戏：《死亡搁浅》之中。

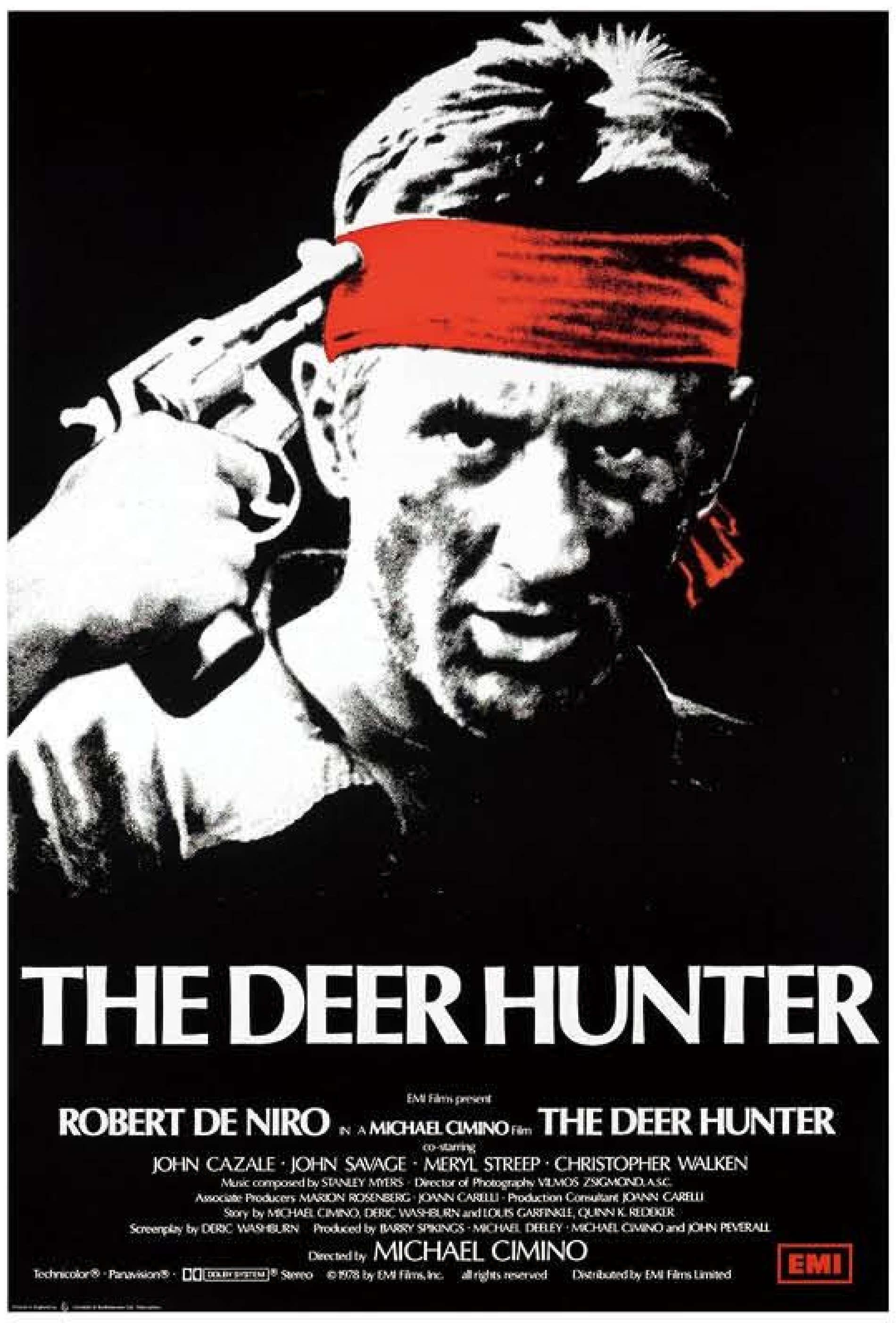


猎鹿人

上映时间 1978年
题　　材 战争

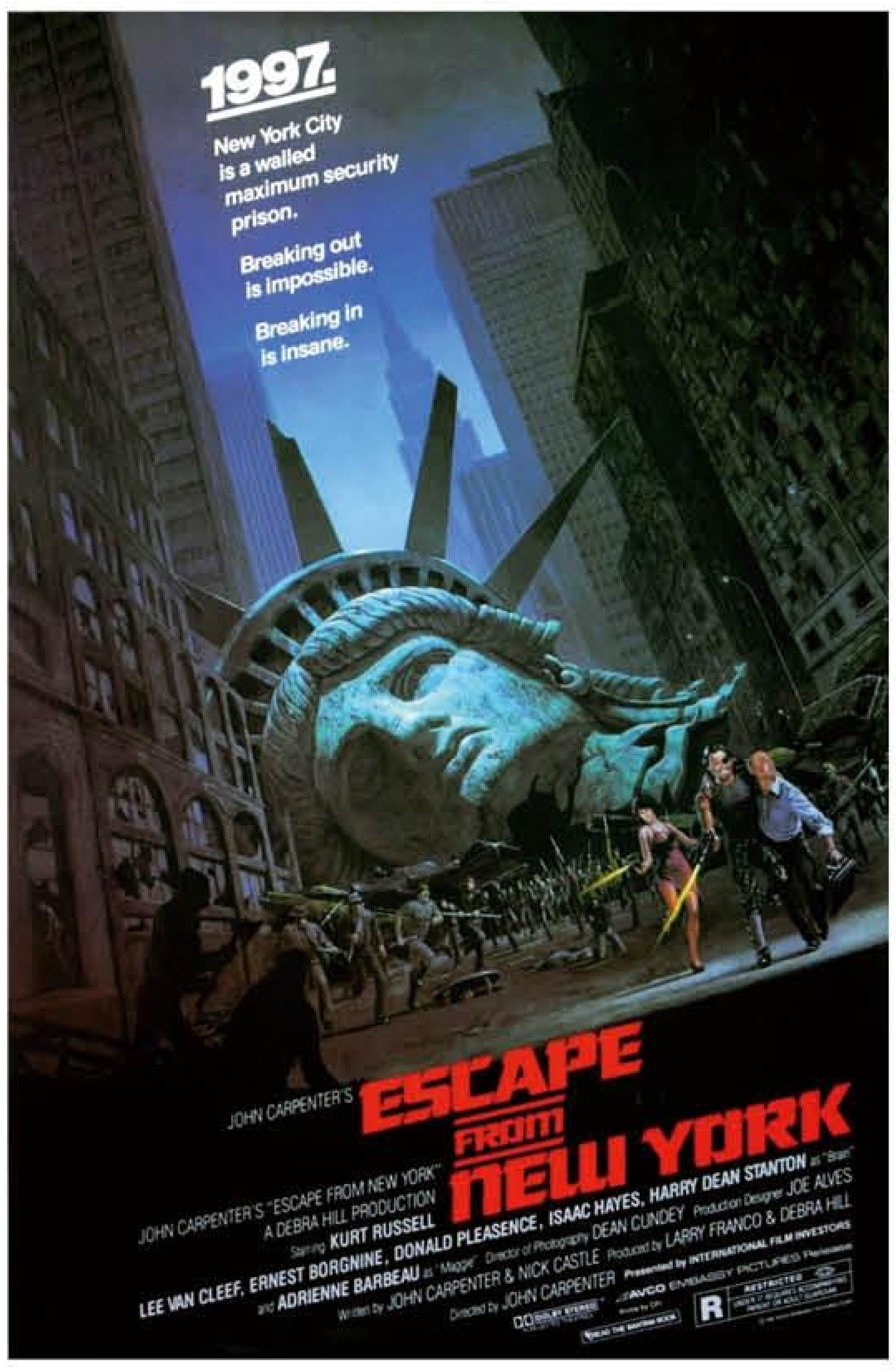
《猎鹿人》以越战为背景，讲述了三位爱好猎鹿玩乐的年轻人在越战时期被俘后的经历。他们虽然在被俘后成功逃脱，但有人却因此落下终身残疾，有人则产生了严重的精神问题，甚至因此自杀。本片以此揭示了战争对人类身体、精神双方面的摧残，呼吁人们反思战争，在 1979 年斩获了包括奥斯卡最佳影片在内的六项大奖。

《猎鹿人》曾被列为“影响小岛秀夫制作‘《潜龙谍影》系列’的十五部电影”之一。它对小岛的启发除了反战这一思想外，还在角色形象上提供了灵感。2012 年小岛秀夫在谈及启发自己的电影时提到，虽然很多人都认为斯内克的头巾来自于“《第一滴血》系列”中兰博的造型，但其实《猎鹿人》中由罗伯特·德尼罗饰演的主人公才是头巾真正的原型。



纽约大逃亡

上映时间 1981年
题　　材 动作



《纽约大逃亡》的导演是曾执导《月光光心慌慌》的约翰 · 卡朋特，故事背景设定在 1997 年。此时的纽约已经成为了一所大型监狱，居住着大量不法暴徒。然而，某天载着美国总统的空军一号发生意外，迫降于纽约市中心，总统被犯人们俘虏。为营救总统，政府找来了一位名为斯内克 · 普利斯金（Snake Plissken）的囚犯，要求他在 24 小时内救出总统。

本片邀请大量著名影星出演，是一部相当优秀的动作片，主人公斯内克 · 普利斯金更是成为了知名“硬汉”角色之一。他的名字则被小岛秀夫带到了“《潜龙谍影》系列”当中。“斯内克”就不必多说了，普利斯金则出现在《潜龙谍影 2 自由之子》中：斯内克在游戏中化名易洛魁 · 普利斯金并伪装成海豹突击队成员，给予了雷电诸多帮助。

疯狂麦克斯2

上映时间 1981年
题　　材 动作



想必大部分玩过《潜龙谍影 V 幻痛》的玩家,都会对主角“毒蛇”的沉默寡言印象深刻。根据小岛所言，毒蛇惜字如金的性格正是来自电影《疯狂麦克斯 2》，二者都是由于复仇的执念而变得孤僻甚至疯狂。而这部由乔治 · 米勒执导的作品也是史上最经典的动作电影之一，讲述了主角麦克斯为了保护部落，而与一群癫狂乖张的犯罪分子生死对决的故事。其夸张的人物造型，超前的废土世界观设计和对暴力行为的直言不讳都令无数观众印象深刻，尤其是主角麦克斯的形象，一度成为了系列的标志。

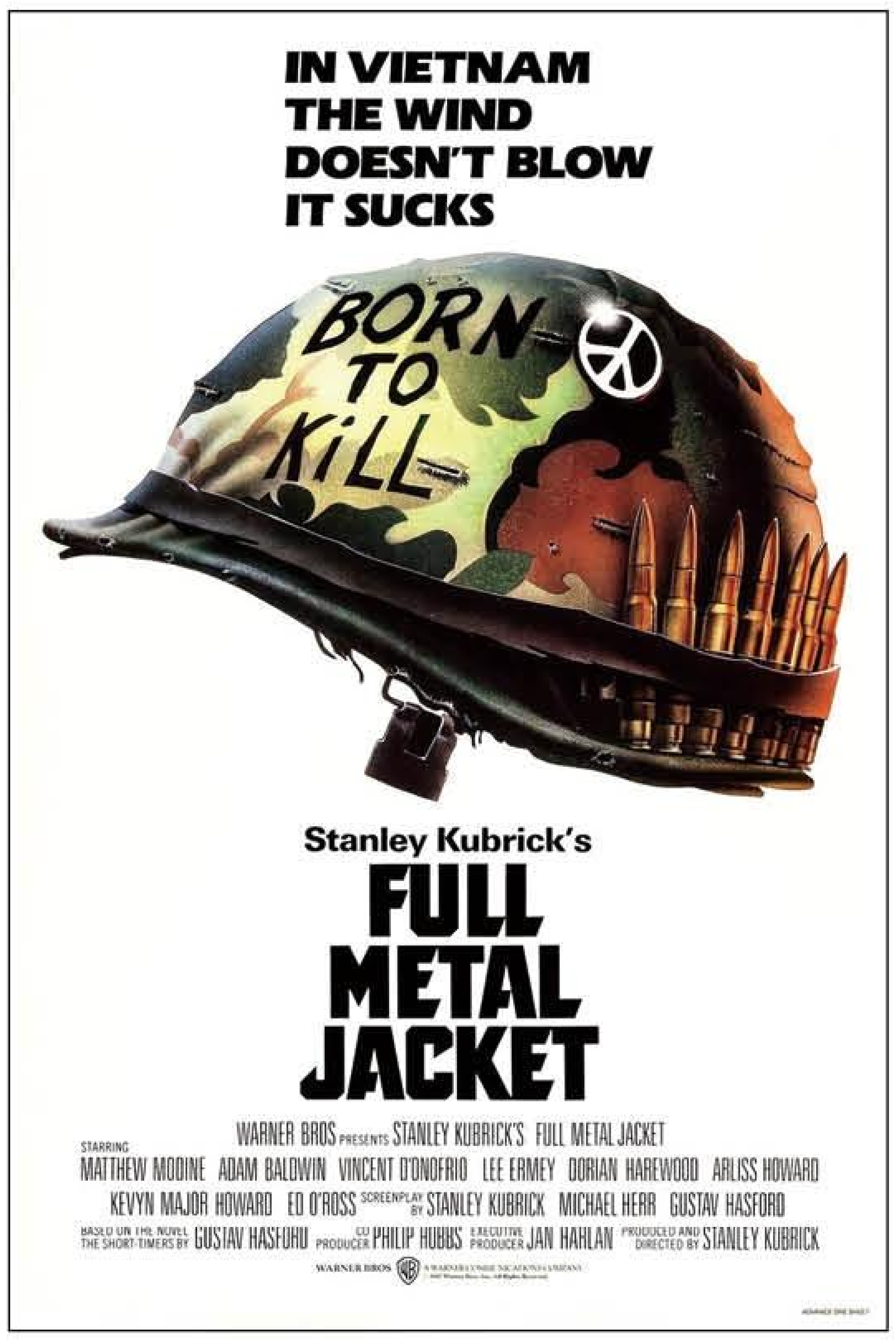
除了性格外，毒蛇和麦克斯还有着不少相似之处，《潜龙谍影 V 幻痛》中的一处镜头更是与《疯狂麦克斯 2》如出一辙——毒蛇身穿皮夹克，带着爱犬 DD 在沙漠中行走，末日之下，孤胆英雄的形象令人肃然起敬。

全金属外壳

上映时间 1987年
题　　材 战争

《全金属外壳》的导演是曾执导过的《2001 太空漫游》和《奇爱博士》等知名电影的斯坦利 · 库布里克，他同时也是小岛秀夫喜爱的导演之一。电影讲述了一群美国年轻人被征召入伍，在残酷的洗脑和训练后化身“杀人机器”，却在残酷的战场上重拾人性的故事。

除了反战的主题，在小岛秀夫的游戏中，也有桥段直接致敬了电影的剧情：在《潜龙谍影》中，在斯内克与狙击雪狼的战斗中，后者利用受伤的梅丽尔引出斯内克，这个桥段就是参考自这部电影。而在《金属齿轮 2》的说明书中，也收录了原作电影那首知名军歌《I wanna be a Drill Instructor》中的其中一句歌词：If I Die in a Combat Zone。



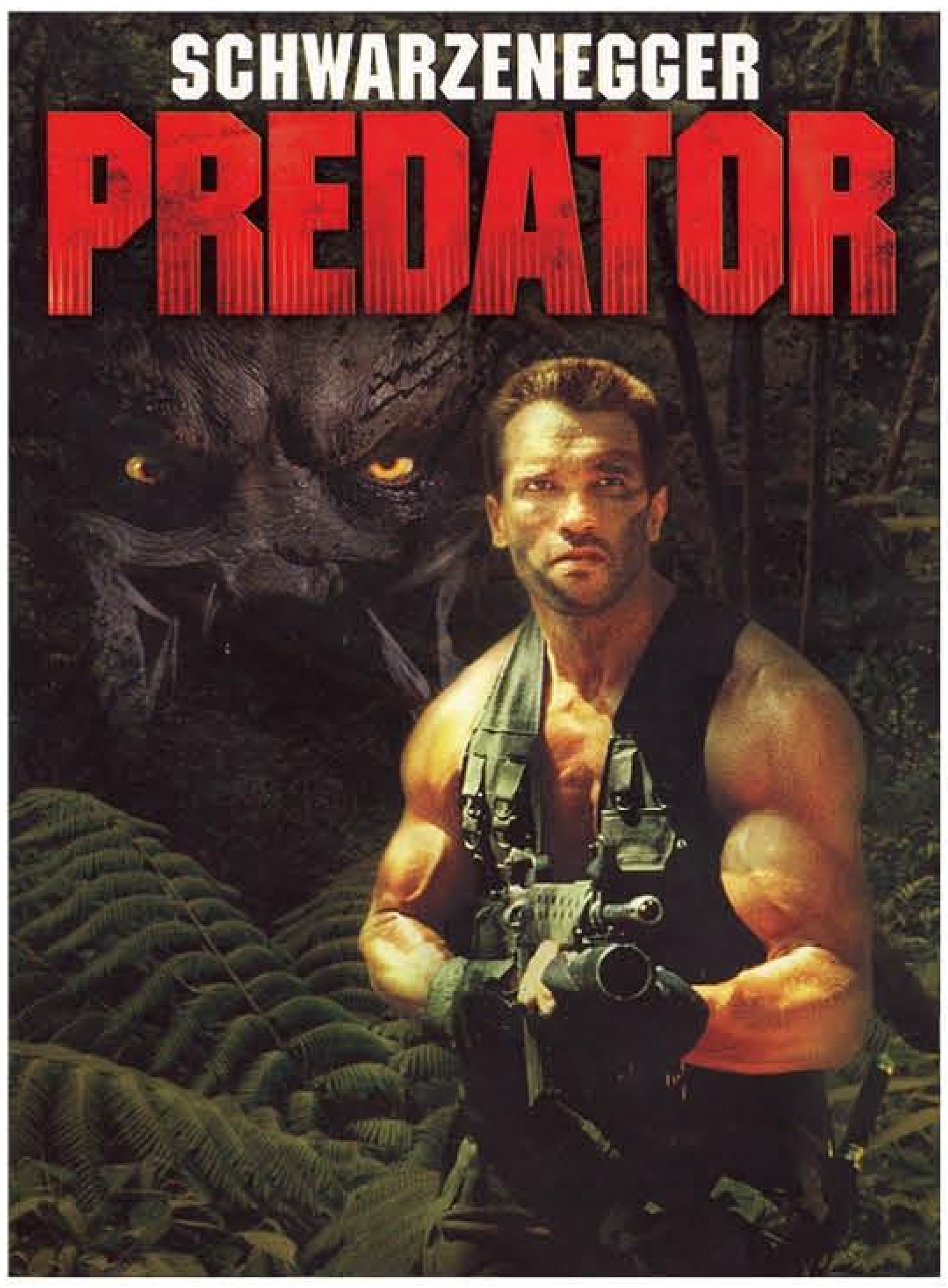
铁血战士

上映时间 1987年
题　　材 科幻

由施瓦辛格主演的本片，是 20 世纪 80 年代的经典科幻片。故事讲述一支美国特种部队前往热带雨林营救失事的机组成员，结果在途中遭遇了来自外星的强大敌人。

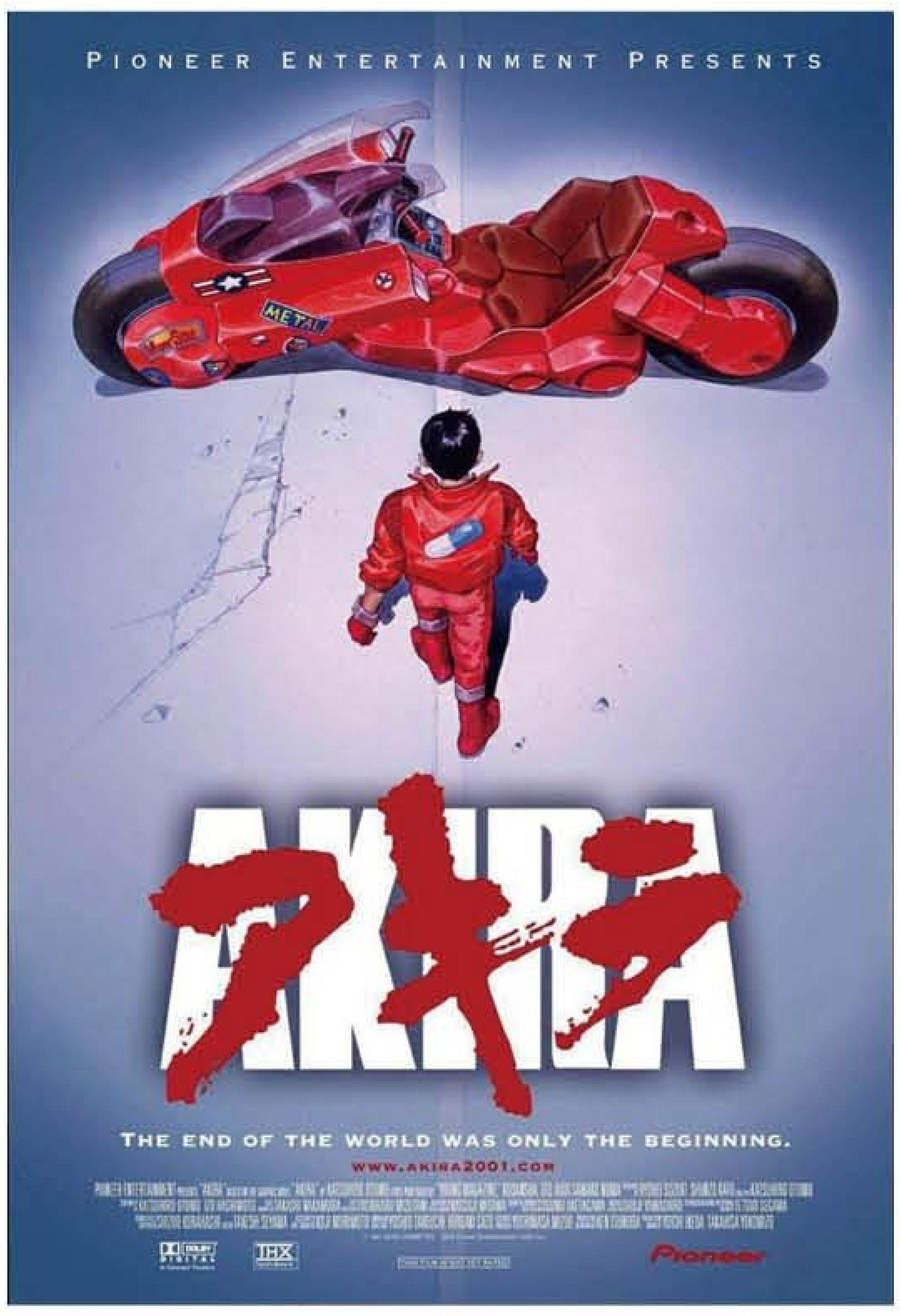
本片的最大贡献，便是创造了铁血战士（Predator，直译为掠食者）这个经典的科幻形象。这个种族崇尚武力，又拥有种种高科技手段。有趣的是，本片原名的译名“铁血战士”，原本指的是施瓦辛格扮演的主人公，后来却演变为 Predator 的译名。

在《金属齿轮 2》初版中，有一个名叫 Predator 的 BOSS。他是桑给巴尔的佣兵部队成员，负责把守桑给巴尔生化研究所的入口。这个 BOSS 在其他版本中改名为“丛林恶魔（Jungle Evil）”。



阿基拉

上映时间 1988年
题　　材 科幻

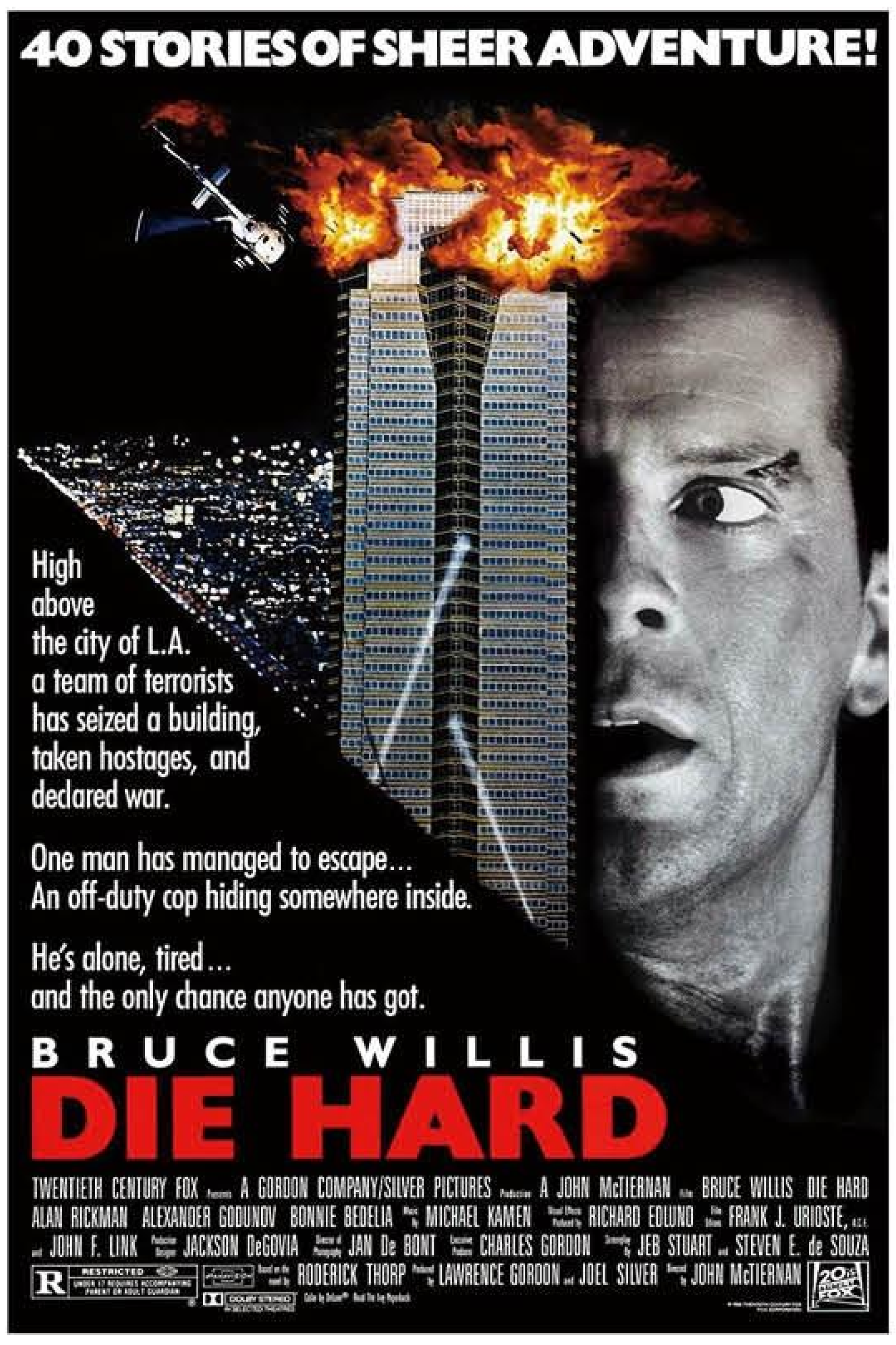


电影《阿基拉》是根据大友克洋所作漫画改编的作品，讲述了在未来的日本东京，军方一直秘密进行着一项名为“阿基拉”的计划，最终导致一场巨大的灾难的故事。《阿基拉》表面上虽然是一部科幻电影，但其本质却是一个反乌托邦的社会故事。其超前的赛博朋克世界观更是被誉为“动漫界的《银翼杀手》”，时至今日，仍有不少人认为《阿基拉》是最好的赛博朋克动漫作品。

《阿基拉》可以说是影响了一代日本文化创作者，在小岛秀夫的作品中虽然并不是特别明显，但也有不少相关彩蛋。例如在初代《潜龙谍影》中，索利德和灰狐战斗之后，灰狐痛苦的嚎叫道：“The…the mediciiiiiine!”。这与《阿基拉》电影中主角手臂变异后的台词一模一样，二者都需要药物来稳定自己的身体状态。

虎胆龙威

上映时间 1988年
题　　材 动作



电影改编自罗德里克·索普的 1979 年小说《世事无常》(Nothing Lasts Forever)，故事讲述了纽约警察约翰·麦克莱恩在圣诞期间前往洛杉矶探望妻子，却被卷入到了一场席卷一栋摩天大厦的大型劫案当中。本片的主演布鲁斯·威利斯凭借此片成为一线男星，而电影本身也在不被看好的情况下，获得了 1.4 亿美元的惊人票房和四项奥斯卡提名。

电影为“孤胆英雄型电影”设定了一个模板——主角要在资源有限的前提下，在密封空间以寡敌众，这也是《潜龙谍影》早期作品的主基调。在《死亡搁浅》中，角色 Die-Hardman 的名字便是来自于这部电影，而这个角色的本名正是约翰·麦克莱恩（John McClane)。

盗火线

上映时间 1995年
题　　材 犯罪

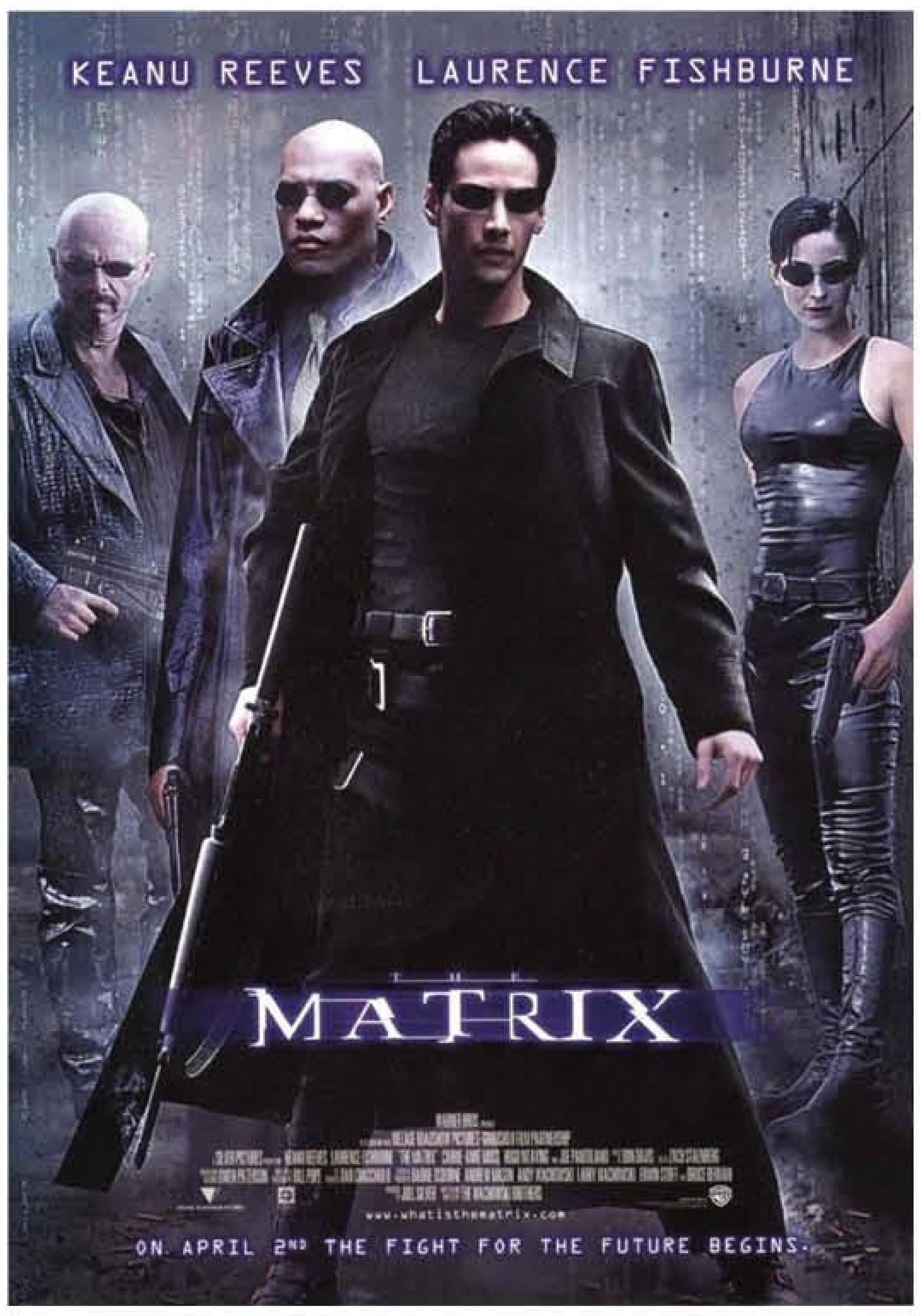


有着影史十大枪战名场面之一的《盗火线》，不仅是20世纪好莱坞影史中有口皆碑的警匪片，更是后世有关犯罪、枪战的各类文艺作品的标杆和不可或缺的灵感来源，属于有助于完善该类题材艺术的创作体系的补完之作。剧情讲述了一名职业匪徒在数次行动中与洛杉矶警局中的探员们屡次交锋，在当地发生数次劫案之间，黑白两道之间针锋相对，劫匪团伙内外斗智斗勇的惊险过程。

剧中的枪战场景极为逼真，这得益于参与动作戏的几位主要演员接受了海军陆战队的技术指导。让匪徒们从银行撤出时在大街上火拼的枪战镜头，成为了交替掩护撤退动作的教科书式片段。小岛秀夫也深受其制作方式的启发，在制作游戏时，他找来了著名的私人安保公司雇员——毛利元贞，向他获取意见与军事内容上的指导。

黑客帝国

上映时间 1999年
题　　材 科幻



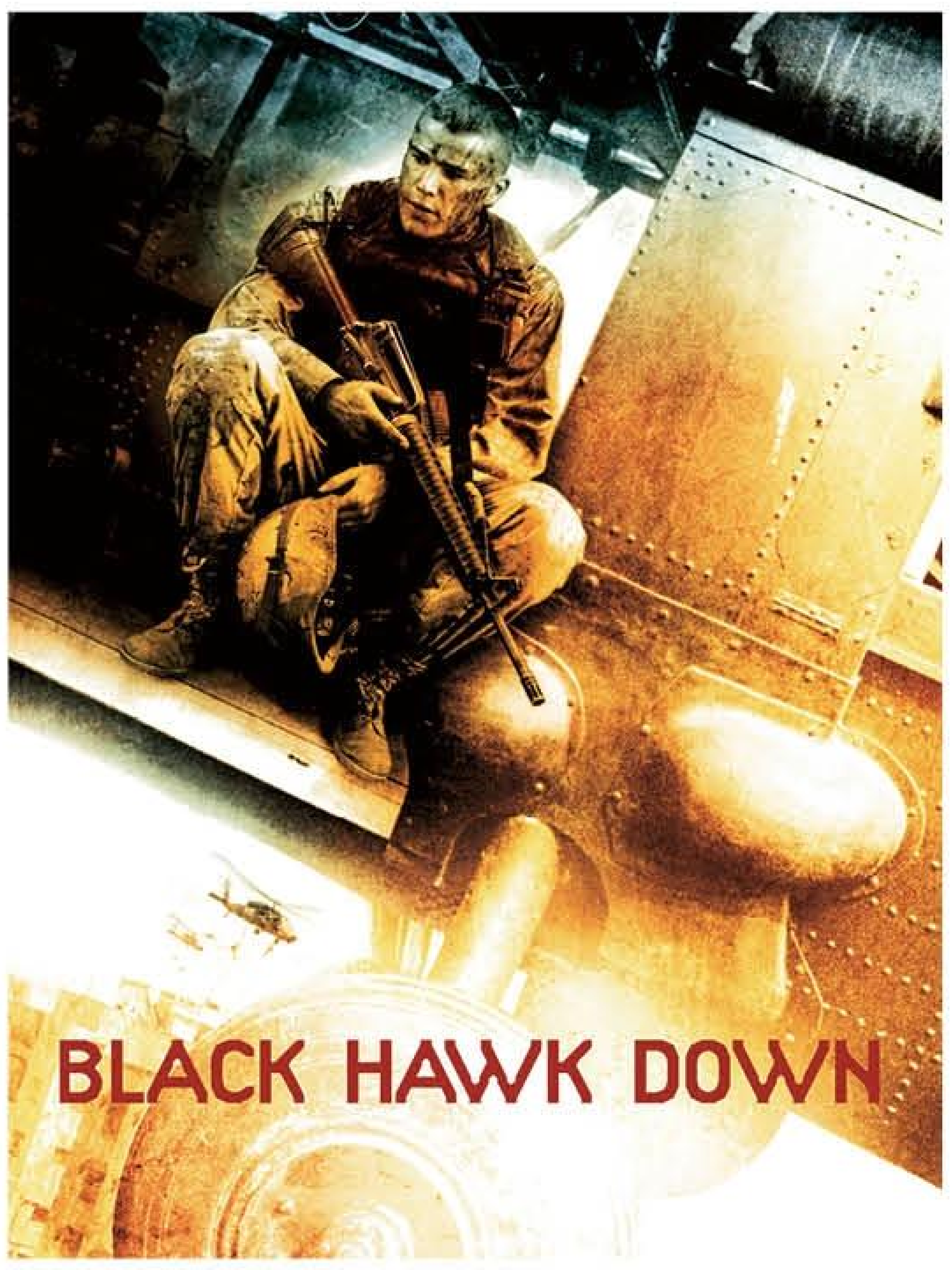
网络黑客尼奥一直以来都感觉自己所处的世界不太正常，在一位名叫崔妮蒂的神秘女人介绍下，他见到了反抗组织的头目墨菲斯。尼奥这才发现，原来他一直生活在虚拟世界中，在现实世界里人类已经沦为了机器人的饲养对象……

《黑客帝国》可以说是电影史上最伟大的科幻片之一，它的主题结合了哲学、宗教、科幻、历史元素，再加上烧脑的剧情和出色的电脑特效，影片在极短的时间内风靡了全球。片中出现的子弹时间更是对日后的电影和游戏产生了深远的影响。

在《潜龙谍影2 自由之子》中，《黑客帝国》的影响清晰可见，尤其是在一些演出中(如梵普的飞檐走壁)。而在《潜龙谍影崛起 复仇》的武器宣传片中，雷电上演了类似尼奥大战一群史密斯特工的好戏。

黑鹰坠落

上映时间 2001年
题　　材 战争



知名战争电影《黑鹰坠落》作为一部取材自现实题材的电影，其原型事件是 1993 年美国军队在索马里首都——摩加迪沙所展开的“哥特蛇”行动。电影所呈现的故事内容与现实事件大致相同：美军派遣由三角洲部队与游骑兵组成的行动小组前往展开抓捕行动。他们乘坐的 MH-6“小鸟”与 MH-60 黑鹰直升机出现了意外，令美军损失惨重，一度成为了美军对外军事行动历史上最失败的案例之一。

由于该电影对军事行动中的战斗场面有着非常细致的还原，辅以尽可能尊重真实事件记录的拍摄导向，在战争电影的发展历史中有着不可动摇的地位。电影中战斗人员严密的行动逻辑，枪战现场逼真的环境与氛围效果，令小岛秀夫从中获得了不少启发。《潜龙谍影 4 爱国者之枪》里中东的景致与风土人情等场景设计，就借鉴了这部电影的表现内容。

24小时

上映时间 2001年
题　　材 动作

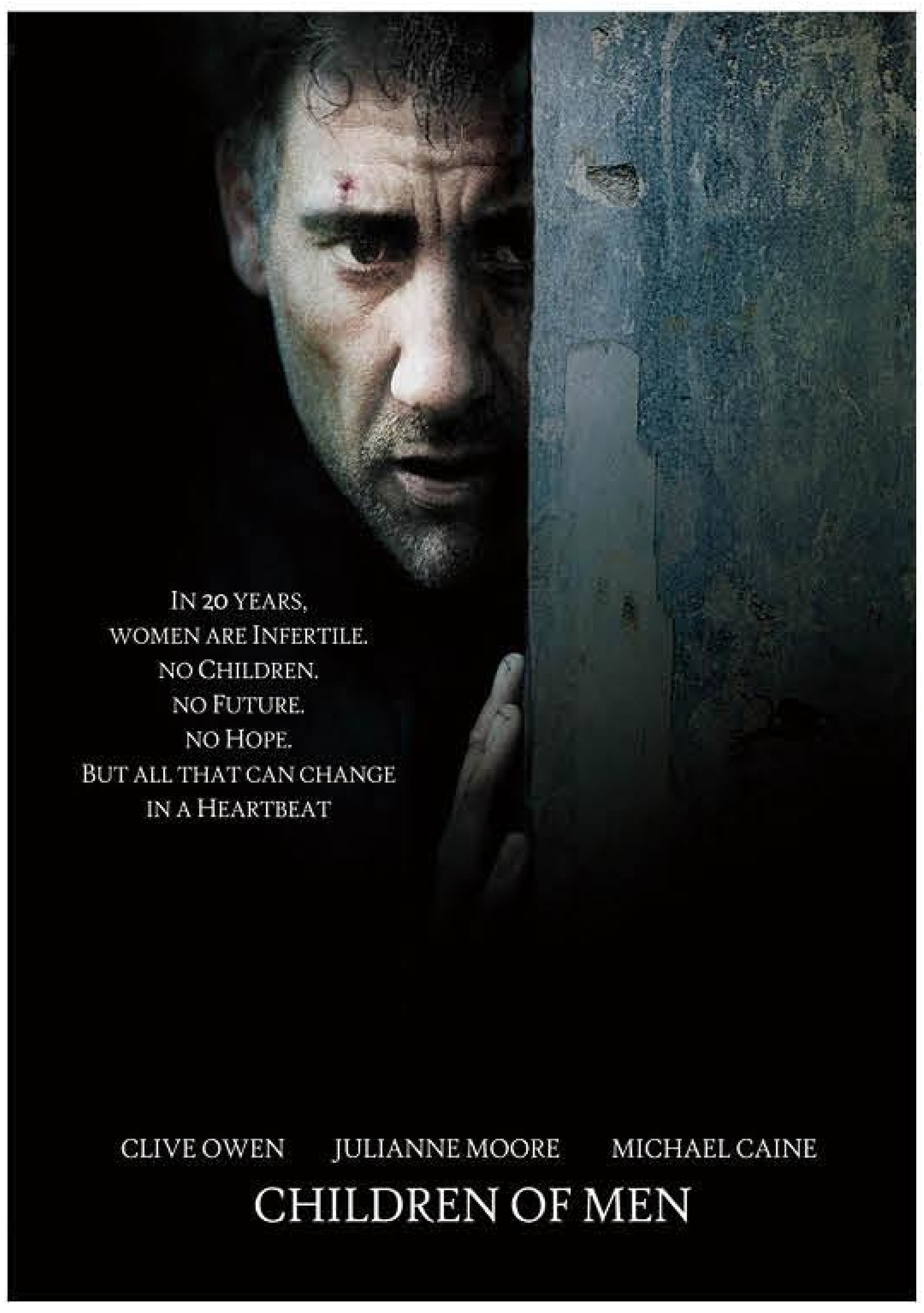


这并不是一部电影，而是由 Fox Film Corporation 制作并推出的剧情电视剧，《24 小时》以“实时”的剧情进行节奏为最大特点，每集为观众揭露一小时的剧情内容，剧情相当紧凑而且悬念迭生。故事以男主角杰克 · 鲍尔为主要视角，讲述了主角等人在 24 小时内挫败反派的阴谋，拯救世界的故事。缜密的剧情安排，好莱坞式的制作流程，还有即便放在现在看来也非常独特的剧集分割方式。《24 小时》将悬疑元素和动作内容较为自然的融入其中，让观众们看到了 TV 剧集不亚于动作大片的表现潜力。

小岛秀夫在《潜龙谍影 3 食蛇者》中多次采用了《24 小时》中的标志性分镜，例如在裸蛇和左轮山猫的第二次对决中，剧情演出就模仿了这一风格。顺便一提，饰演杰克 · 鲍尔的基弗 · 萨瑟兰还在《原爆点》和《幻痛》中负责了主角“两位 Big Boss”的配音和表情捕捉。

人类之子

上映时间 2006年
题　　材 科幻



本片改编自 P · D · 詹姆斯的同名小说，但有较大改动。影片故事发生在 2027 年，人类莫名丧失了生育能力，看不到希望的人类社会因此陷入了动乱之中。主人公西奥多 · 法隆是一个心如死水的公务员，在一次偶然的事件中发现了一个孕妇。他被这个奇迹所震慑，决心护送这个象征人类未来的小生命前往海上庇护所。

《人类之子》的导演是墨西哥三杰之一的阿方索 · 卡隆，本作正是他的代表作之一。全片最令人难忘的当属两处长镜头，阿方索 · 卡隆用炫技手法展示了他无与伦比的拍摄技巧，值得反复回味。这种拍摄手法也影响了小岛秀夫，在多次采访中，他也表达过自己对这部电影的喜爱。顺便一提，这部电影影响了不少后来推出的游戏，除了《爱国者之枪》以外，《COD 现代战争》和《最后生还者》也在一定程度上参考了这部电影。

007大战皇家赌场

上映时间 2006年
题　　材 动作



作为含有大量间谍 / 特工要素的游戏，“《潜龙谍影》系列”受到了不少相关电影作品的影响，其中便包括了世界上最出名的间谍 / 特工题材电影之一“《007》系列”电影，比如该系列中的里程碑之作——《007 大战皇家赌场》。值得一提的是，《皇家赌场》是 007 的第一部影视作品，为 1954 年的电视剧。同名电影首次则是在 1967 年上映，1967 年版同时也是小岛秀夫最喜欢的电影之一。

《大战皇家赌场》作为重启作一改过往的风格，改为讲述传奇间谍詹姆斯 · 邦德初出茅庐时的故事，邦德的饰演者也由原来的皮尔斯 · 布鲁换成了我们今日所熟知的丹尼尔 · 克雷格（2021 年上映的《007 无暇赴死》则是克雷格的最后一部邦德电影）。大胆的改动虽引发了大量争议，但过硬的素质仍博得了观众的一致认可，并一举打破了系列的票房记录。

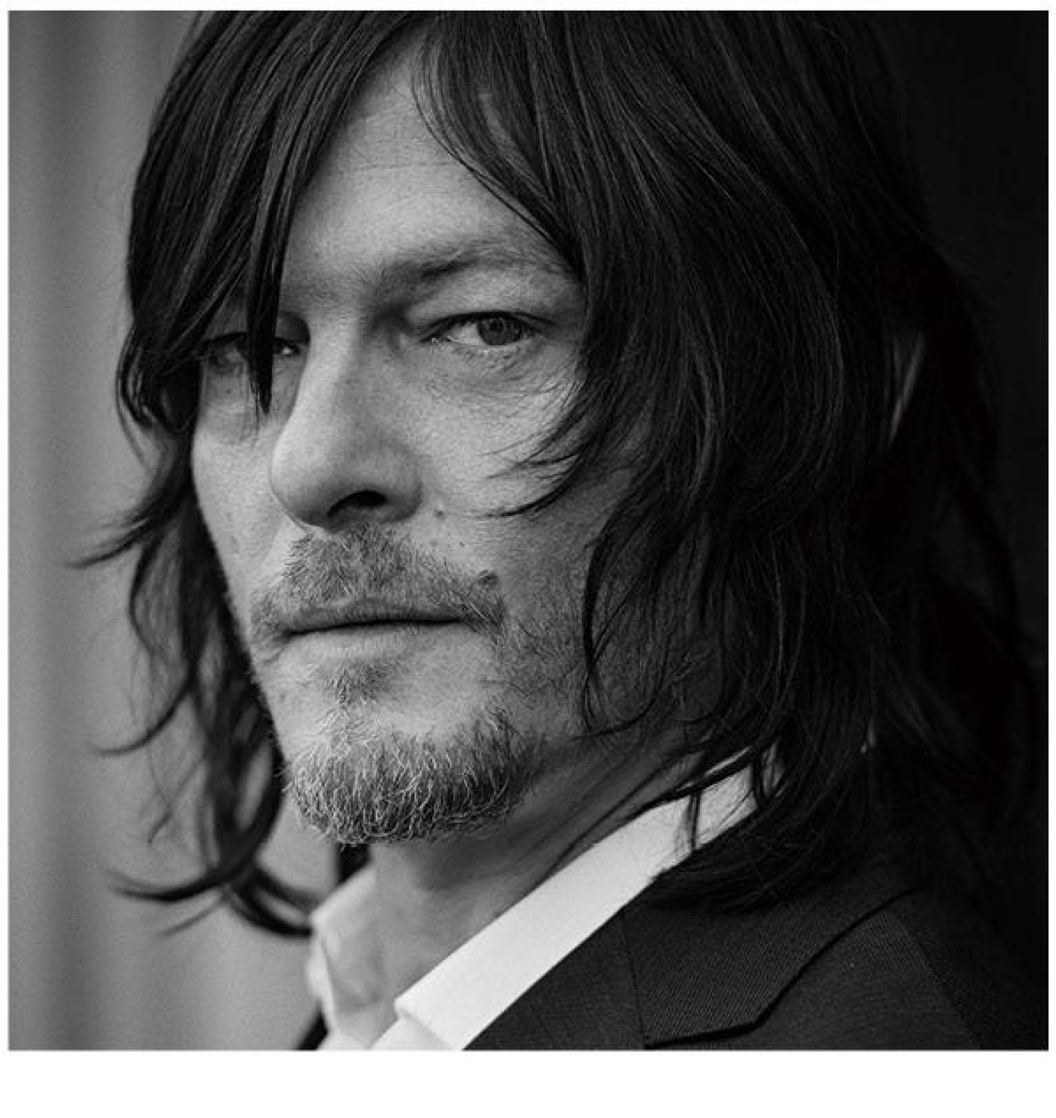
跨界交友的跨界人
——小岛秀夫和他的好朋友们

编：三日月　　美编：01

在很多玩家眼中，富有才华的游戏制作人身上会有很多标签，但“善于交友”并不常见。小岛秀夫是一个很有才华的游戏制作人，这不仅仅表现在“游戏制作”上，还在交友上。在离开 Komani 后，小岛秀夫在创作上仿佛摆脱了什么枷锁，开始更加乐于在社交媒体上分享自己游戏以外的生活，其中就有很多他在圈中或者圈外的朋友。而对于玩家来说，这些好友不光光是茶余饭后的八卦主题，他们或许是小岛秀夫工作的好伙伴、拥有共同爱好的知心好友，甚至可能还是游戏中的一个角色。



诺曼·瑞杜斯



出生于 1969 年 1 月 6 日的诺曼 · 瑞杜斯是一位多才多艺的演员。除了演员，他还是一名知名模特。另外在正式成为一个演员前，他还作为画师、摄影师和雕塑家参与过不少艺术创作，其作品还在纽约、柏林和法兰克福的美术馆展出。在成为观众所熟知的“弩哥”之前，诺曼 · 瑞杜斯作为演员的知名度实际上并不算高。和部分知名演员“随意走在大街上然后被星探发掘”的发家史不

同，诺曼·瑞杜斯是在洛杉矶的一次聚会上被发掘的，而且被发掘的原因很大程度上和他的外表或者才能没什么关系。毕竟当时的他为了获得演出机会，竟然戴着太阳眼镜在聚会上尖叫，这样富有戏剧性的登场，有一说一很难不引人注意。他直到 29 岁才首次参演电影，并在 1999 年的科幻惊悚类电影《变种 DNA》（Mimic）扮演一个出场时间不到两分钟然后就被杀掉的龙套角色。

随后诺曼在 1999 年动作电影《处刑人》中担任主演，这部讲述双胞胎兄弟以法外手段警恶惩奸的“Cult 片”在上映时默默无闻，却在上映后凭借着录像带和 DVD 一举成名。当然了，最终让演员介绍他声名大噪的还是从 2010 年开播至今的系列电视剧《行尸走肉》中的人气角色达利尔·迪克森（DarylDixon）。作为改编自漫画的电视剧，“弩哥”和他在剧中的哥哥莫尔·迪克森（Merle Dixon）一样，是电视剧版的原创角色。不过在最初的设想中，莫尔·迪克森作为原创角色将成为电视剧版的初期反派，而弟弟反而是后来才加入的角色。诺曼·瑞杜斯在试镜莫尔时被导演和作者一眼相中，并为他量身打造了达利尔·迪克森。而随着电视剧的热播，弩哥逐渐成为剧中最有人气的角色。值得一提的是，原作漫画在电视剧播出两年后加入了一个使用弩作为主要武器的角色“德怀特”，漫画反过来被其改编的美剧影响也算是不多见了。





▲ 这张图当然是PS的，但也从另一个侧面看出网友对于这二人合作还是非常喜闻乐见的。

玩家们熟知的《死亡搁浅》实际上已经是诺曼·第二次和小岛秀夫合作，第一次合作是半路夭折的恐怖游戏《P.T.》，诺曼·瑞杜斯原定在游戏中扮演主角，可惜的是这款游戏随着小岛秀夫的离职和 Konami 经营策略的改变而取消。话虽如此，两人还是通过这款游戏结识了。这就不得不提上文提到的电影《变种 DNA》，虽然诺曼在里面扮演的只是一个龙套角色，但这部电影的导演是鬼才吉尔莫·德尔·托罗的处女作，而后者在后来成为了小岛秀夫的朋友之一。和诺曼类似，吉尔莫·德尔·托罗和小岛秀夫的合作也是始于《P.T.》，当时吉尔莫·德尔·托罗向诺曼表示有人想和他开发做一款游戏，而这个人不会让诺曼失望。事后的发展我们也知道了，虽然首次合作告吹了，但两人还是在《死亡搁浅》“再续前缘”。诺曼多次在访问和社交媒体



上表示小岛秀夫是一个很有趣的人，并且表示：“如果他哪天像拍电影了，我第一个报名参演。”在今年 5 月底，诺曼“不小心”泄露了《死亡搁浅 2》已在开发的消息，随后小岛秀夫在推特上发照“回应”。虽然不知道《死亡搁浅 2》是不是真的，但至少两人的关系是真的好。

吉尔莫·德尔·托罗

吉尔莫·德尔·托罗算是国人比较熟悉的一位导演了，墨西哥出生的他从童年就迷上了电影制作。



不过和大部分导演和演员类似，他的职业生涯并不是以导演起步，甚至和拍摄的关系也不大。在刚进入电影行业时，他更多地是负责给演员化妆。这个妆一化就是十年，在这十年间吉尔莫·德尔·托罗慢慢地积累到了自己的第一桶金，并在上世纪 80 年代初期建立了自己的公司，在墨西哥开始了电视剧的制作和拍摄。

虽然他的第一部好莱坞电影是 1999 年的《变种 DNA》，但实际上他早就靠 1993 年的墨西哥电影《魔鬼银爪》（Cronos）打出了名堂，这部惊悚电影是他执导的首部电影，在上映后大获成功，并获得了 1993 年墨西哥 Ariel 奖（大家可以理解为墨西哥版的奥斯卡）包括金奖和最佳导演在内的九项大奖。



吉尔莫·德尔·托罗的作品风格非常独特，且大多以幻想和恐怖题材为主，其代表作有 2002 年的《刀锋战士 II》(Blade II)、2004 年的《地狱男爵》(Hellboy) 以及 2008 年的续集、2006 年的奥斯卡获奖影片《潘神的迷宫》(Pans Labyrinth)、分别于 2012 年和 2013 年上映的两部《霍比特人》。当然了，对于国内观众来说，其中知名度最高的当然是 2013 年的《环太平洋》(Pacific Rim)。这部以巨型机甲为题材的电影虽然看似题材老套，但票房和口碑双丰收也证明了该题材依旧有着数量众多的受众，吉尔莫·德尔·托罗毫无疑问是影片获得巨大成功的最大功臣。而在 2017 年，他凭借《水形物语》(The Shape of Water) 获得了奥斯卡的最佳导演，到达了职业生涯的又一个顶峰。

他和小岛秀夫的认识是在《P.T.》合作的数年前，在吉尔莫·德尔·托罗的“恐惧之屋”里，并很快被小岛秀夫在剧情讲述的能力和创意所折服。两人的第一次正式合作是在《P.T.》，这也是两人合作最亲密的一次，因为当时吉尔莫·德尔·托罗是《P.T.》开发团队的其中一员，负责游戏创意部分。和诺曼类似，两人的合作在后来的《死亡搁浅》中延续，可惜的是，此时吉尔莫·德尔·托罗就不再是以导演的身份，而是成为演员（其实就提供了自己的脸模，配音交给了其他人），在游戏中扮演一个角色。



尼古拉斯·温丁·雷弗恩



和吉尔莫·德尔·托罗一样，尼古拉斯·温丁·雷弗恩同样是一位导演。作为导演的他在 24 岁时就凭借着《末路狂奔》一举成名，这部影片的风格也算是定下了他之后作品的风格基调：离经叛道且难以被一般观众接受。他之后的诸多作品都或多或少地继承了这种风格，例如改编自真人真事，刻画了一位暴力囚犯的狱中生活的电影《布朗森》（Bronson，2008 年电影）、改编自丹麦童话，讲述战士和男孩一起寻找乐土的《维京英灵殿》（Valhalla Rising，2009 年电影）、讲述毒贩为兄弟复仇的《罪無可赦》（Only God Forgives，2012 年电影）以及讲述模特生活，但故事却和“美丽”无缘的《霓虹恶魔》（The Neon Demon，2016 年电影）。而在 2011 年，他凭借着《落日车神》（Drive）一举获得了众多奖项，其中包括了当年第 64 届戛纳电影节的最佳导演奖。

和吉尔莫·德尔·托罗在《死亡搁浅》里扮演的角色类似，尼古拉斯·温丁·雷弗恩虽然同样演出了角色，但配音实际上另有其人，并且也没有（至少表面上没有）参与在实际的游戏开发工作中。不过他向小岛秀夫推荐了自己的“御用演员”之一麦德斯·米科尔森，后者饰演了《死亡搁浅》中的重要反派之一。小岛秀夫之后还在他的电视剧《老无所惧》（Too Old to Die Young）出演了一个龙套角色，也算是投桃报李了。



▼ 关于这两人有趣的其中一个点是，他们的合照的动作大多非常雷同。





麦德斯·米科尔森



作为土生土养的丹麦人，麦德斯 · 米科尔森的职业生涯也是从丹麦开始，1996 年的犯罪题材电影《末路狂奔》是他的首部成名作。之后他逐渐成长成丹麦本土的知名演员，除了 2004 年的《末路狂奔 2》，他还出演了 2000 年的《闪烁恶人心》（Blinkendelygter）和 2001 年丹麦最佳电影《一短一长》（Enkort en lang）等影片，并且在 2000 年的系列电视剧《第一分队》（Rejseholdet）出演了主要角色，该剧获得了 2002 年艾美奖的最佳连续剧。

作为演员，他直到 2004 年才首次在好莱坞亮相，并在电影《亚瑟王》中扮演圆桌骑士之一的特里斯坦。对于大部分国内观众来说，他第一个被人们熟知的银幕角色是 2006 年电影《007 皇家赌场》中的反派派拉 · 契夫。作为昔日“新任 007”丹尼尔 · 克雷格的首次亮相，麦德斯 · 米科尔森扮演的派拉 · 契夫有着不亚于主角詹姆斯 · 邦德的魅力。麦德斯 · 米科尔森独特的气质让他能够同时驾驭多种类型的角色，尤其是反派。他在国内被影迷们称之为“拔叔”，这正是因为他在 2013 年美剧《汉尼拔》中对于“食人医生”汉尼拔 · 莱科特的出色演出。

他在《死亡搁浅》中扮演拥有着复杂过去的“反派”克利福德，而麦德斯 · 米科尔森的出色演技让这个角色获得了超越主角山姆的超高人气。和小岛秀夫的其他朋友相比，麦德斯 · 米科尔森和小岛秀夫的关系，至少在社交媒体上的表现来看，更加亲密一些。除了到场帮小岛秀夫庆祝生日以外，麦德斯 · 米科尔森在日本期间，小岛秀夫还当了回导游，两人还在这期间分享了不少合照。





小岛秀夫社交媒体节选

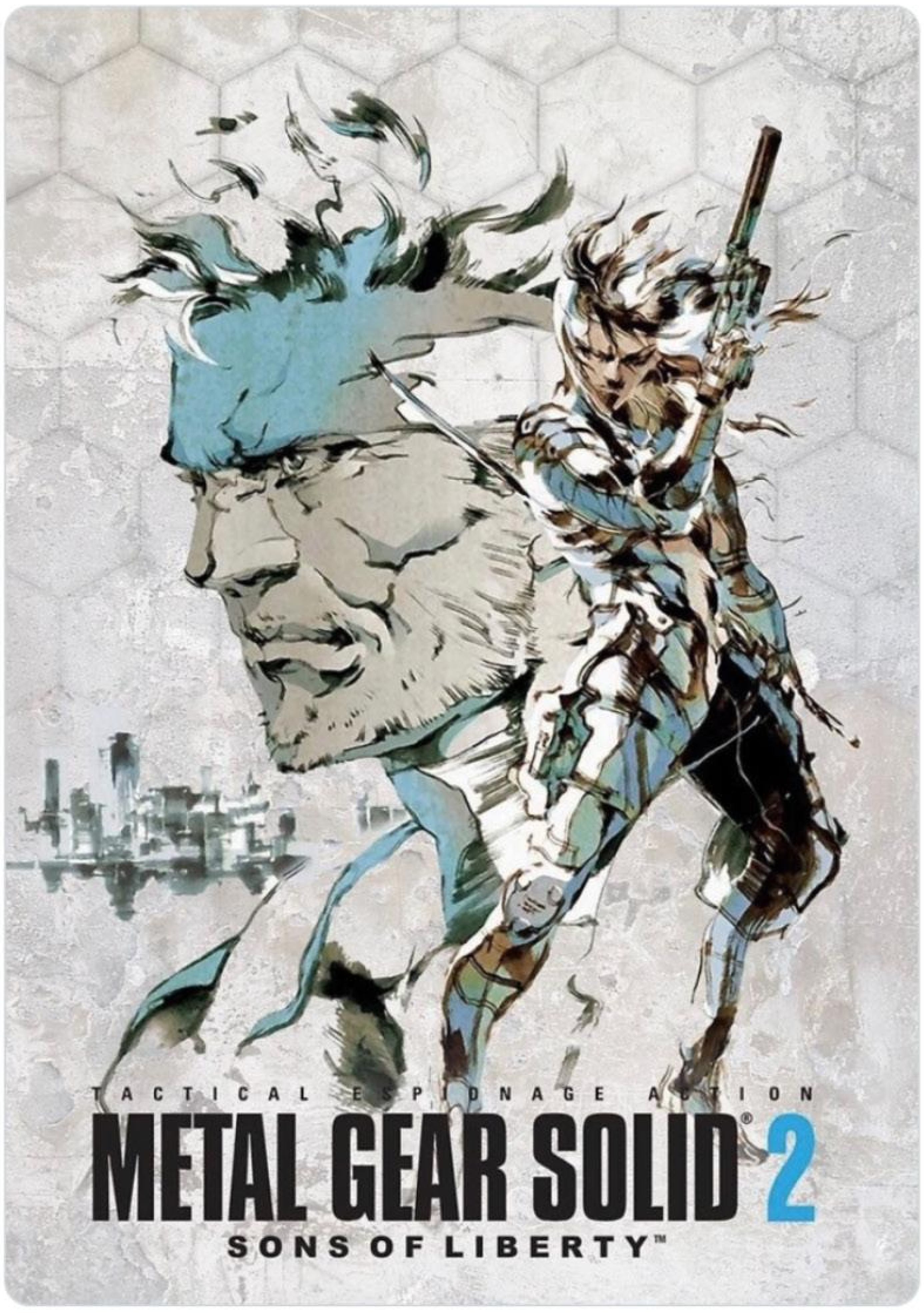
众所周知，小岛秀夫的推特活跃度出奇的高。《死亡搁浅》制作期间的高强度发推也让玩家调侃小岛上班“摸鱼”。我们节选了一些有意义的推特，看看小岛摸鱼时，都在想什么。

《潜龙谍影2 自由之子》二十周年

2021 年 11 月 13 日是 MGS2 发售二十周年。在这天小岛秀夫也是“惊觉”已经 20 年了，在这天连续发推回忆制作秘闻，从 13 日上午一直发到 14 日凌晨。我们就来看看他都爆了哪些料。

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

My God, it's been 20 years since then?



10:02 AM · Nov 13, 2021 · Twitter Web App

↑老天，已经二十年了？

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

1/2
MGS2's love theme "CAN'T SAY GOODBYE TO YESTERDAY". Great song. It makes me cry when I listen to it. This song also has many memories. At first, I had asked Ms. Muranaka to sing with Helen Merrill, but it didn't happen,so I rented a hall in New York and held a vocal audition.



9:56 AM · Nov 13, 2021 · Twitter Web App

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

2/2
I couldn't find the right person, so I asked Ms. Carla White, whom I found after listening to her CD.

9:57 AM · Nov 13, 2021 · Twitter Web App

MGS2 的人气主题曲“Can't Say Goodbye to Yesterday”。好歌，每次听都会感动落泪。关于这首歌我有太多回忆。最初我请村中女士和海伦 · 玛芮尔一起唱，但是没能成功，于是我在纽约租了一个音乐厅，召开了一次试音活动。

但我还是没能找到合适的人。后来我听了卡拉 · 怀特的 CD，就请了她来唱。



←主题曲演唱者爵士音乐人卡拉·怀特

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

1/2
In the beginning of MGS2, Snake dumps a lit "walking cigarette" on a bridge. After the game was released, I was scolded for his low morals. So in MGS3, when he descends from the transport plane to HALO, he stomps out the lit cigarette with his boot.

小島秀夫 @Kojima_Hideo · 4h



9:59 AM · Nov 13, 2021 · Twitter Web App

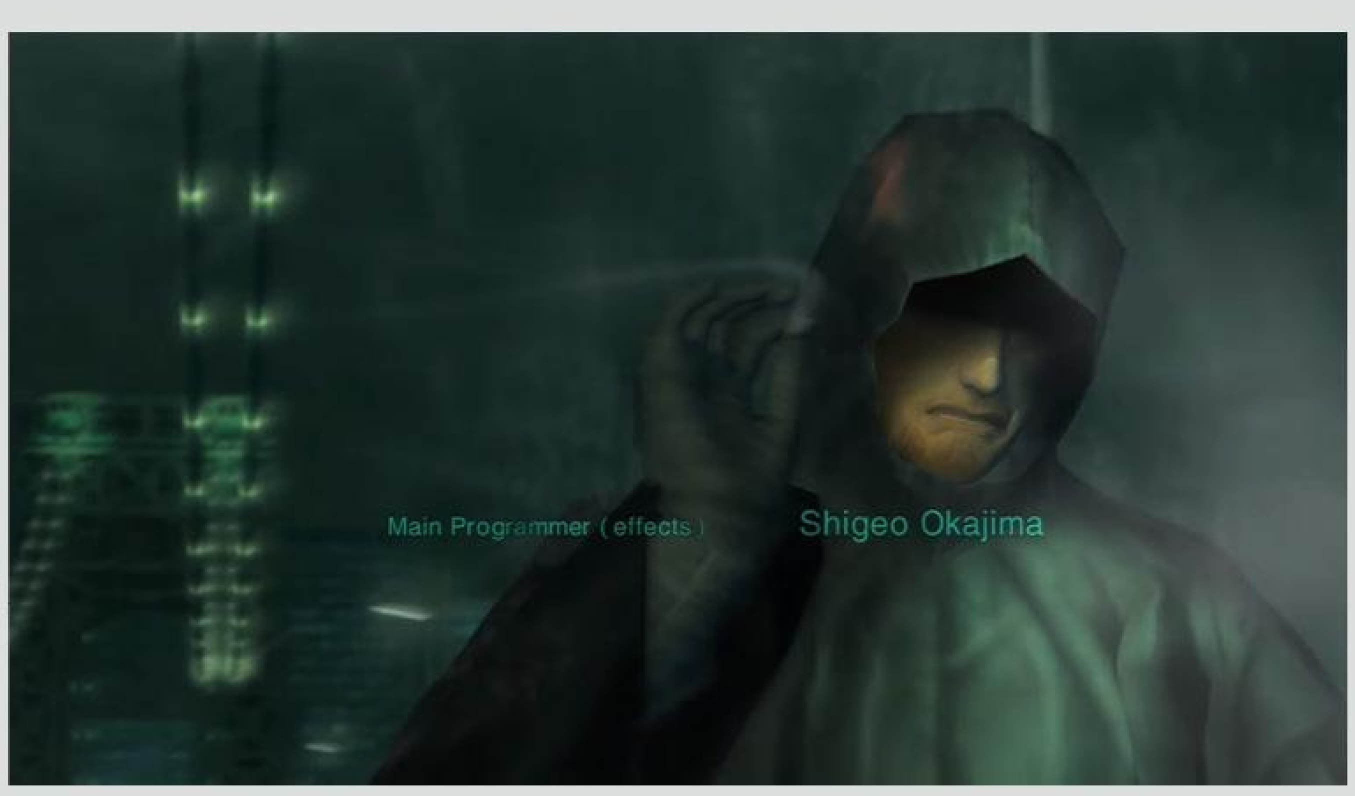
HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

2/2
In MGS4, I gave Snake a portable ashtray to throw away his cigarettes.

10:00 AM · Nov 13, 2021 · Twitter Web App

在 MGS2 的开头，斯内克在桥上丢掉了一支未熄灭的香烟。这让我在游戏发售后受到了不少批评。于是在 MGS3，执行 HALO 跳伞时，他用靴子踩灭了香烟。

在 MGS4 中，我专门给斯内克装备了一个便携式烟灰缸让他用来装烟头。



↑ MGS2 的开场，斯内克乱扔烟头的镜头

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

1/2
We have to tell our story. Our silly, sad history. We have the magic of the digital to tell them. Even if humans die, even if the next species is born on this earth, even if this planet dies. We need to pass on the scent of life to future generations.

10:04 AM · Nov 13, 2021 · Twitter Web App

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

2/2
Creating the future and telling the story of the past are the same thing. (Full text from MGS2)

10:04 AM · Nov 13, 2021 · Twitter Web App

我们必须讲述我们的故事，我们那愚蠢而又悲哀的历史。数字技术就是我们讲述故事的魔法。即便人类消亡，另一个物种占据了地球，甚至即使地球毁灭了，我们也必须将这生命的气息传递给下一个世代。

讲述过去和创造未来，它们是一回事。

（MGS2 原文）

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

LIBERTY and FREEDOM have different meanings, and MGS2 is not about singularity, but about the "norms" of society having a will of their own.

“解放”和“自由”意义不同，MGS2 关注的不是“奇点”，而是社会自发意志的“规范”。

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

1/2
MGS2 was a special title that expanded on many things: on-the-ground coverage of New York and tanker ships, full-scale military training including classroom clearing, the challenge of 60 frames per second, full-scale mo-cap with props and wires,

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

2/2
asking Kyle Cooper to do the open titles, and asking Harry to do the music. We also went to Hans Zimmer's studio.

10:10 AM · Nov 13, 2021 · Twitter Web App

MGS2 是一款独特的作品，它从多方面展开：纽约的街景和油轮，包括了课堂内容的全套军事训练，尝试每秒 60 的帧数，运用了各种道具和线缆的全套动作捕捉，

请了凯尔·库珀制作标题开场，还请了哈利来做音乐。我们还去了汉斯·季默的工作室。

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

1/2
Raiden, a player in MGS2. The name of a Japanese Navy local fighter in the Pacific War. Its code name for the Allied side is Jack. Raiden is trained as a boy soldier (weapon) and is used in the war system. At the time, there was some backlash against this setting.

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

2/2
The setting is similar to Violet's. Later, MGS5 dealt with the boy soldier issue in a direct manner.

12:06 PM · Nov 13, 2021 · Twitter Web App

雷电，MGS2 的角色。名字来源于太平洋战争中日本海军的一种战斗机，在友方中代号为杰克。雷电被训练成一个少年兵（人型武器）并被用于战争中。当时，有很多人反对这个设定。

这个设定很像薇尔莉特。在 MGS5，少年士兵的问题被一种更直接的方式解决了。





↑身世很像的二人

事实上，我要求开发团队制作了一段关于一个少年士兵的真实行动的新闻影片并亲自剪辑，后来由于分级的问题不得不把它去掉了。

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

In fact, I ordered a live-action news film of a real boy soldier and edited it myself, but it was not approved by the rating and had to be scrapped.

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

1/2
This is another backstory I mentioned somewhere. When I first ordered the logo design for MGS2, the concept was "MGS III". The person in charge said to me, "Why the '3'? He said, "You're leaving out the '2'. So I answered. I said,

3:14 AM · Nov 14, 2021 · Twitter Web App

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

2/2
"Well, you must be wondering. That's what we're aiming for. That's what I'm aiming for". I can't remember if I was serious or not.😅

3:14 AM · Nov 14, 2021 · Twitter Web App

这个幕后故事我以前可能也讲过。当我第一次要求设计 MGS2 的 LOGO 时，我提的概念是“MGS III”。管事的人问我，“怎么是 3 啊？”“你是不是把 2 漏了？”我回答说：

“你看，你一定很好奇，这就是我们想要的，这就是我想要的。”我现在已经忘了当时这话是不是认真的了。

HIDEO_KOJIMA
@HIDEO_KOJIMA_EN

It is well known that the full-scale set of Titanic was only half recreated, and this tanker deck in MGS2 is in fact only the rear part of the exterior model.



12:43 AM · Nov 15, 2021 · Twitter Web App

众所周知泰坦尼克号的全尺寸重建至今也只造了一半，而 MGS2 的这艘油轮的外部建模其实也只有后半部分。

小岛秀夫《死亡搁浅》相关推特

自小岛秀夫脱离 Konami，开设独立工作室以来，发推频率极高。一方面是保持自己工作室的热度，另一方面也是为新作《死亡搁浅》的宣传铺垫。



2018 年 E3 前，小岛准备剪辑展会上要使用的宣传片。奈何电脑实在不给力，无法导入 4K 素材，只得先拿 2K 的凑合着用。



乐队 Bring Me The Horizon 是“《潜龙谍影》系列”的粉丝，他们通过一位在小岛手下工作的乐迷联系上了新川洋司，还拿到了新川的签名画。后来小岛独立后，BMTH 收到了小岛的邀请。之后他们的歌就加入了《死亡搁浅》的原声带。



苏格兰电子乐队 Chvrches 也曾于 2019 年 3 月 1 日造访工作室。在参观过后，乐队成员 Iain（图 1 最右的半张脸）盛赞了工作室和还未发售的《死亡搁浅》游戏：我能坐在那里玩上一整天，他搞的这些东西我都从来没见过。之后小岛还请他们吃了一顿寿司，而后面的事我们也知道，他们演唱了游戏的结尾曲。



埃德加·赖特



吉尔莫·德尔·托罗



麦德斯·米科尔森



基努·里维斯

几位《死亡搁浅》中演员拜访小岛工作室的合照。虽然看似基努不该出现在这里，但在 2021 年基努生日时，小岛透露他在为角色“克利福德”挑选演员时，几位相关人士都力荐基努，小岛也差点改变主意，但最终还是坚持选择了麦德斯·米科尔森。



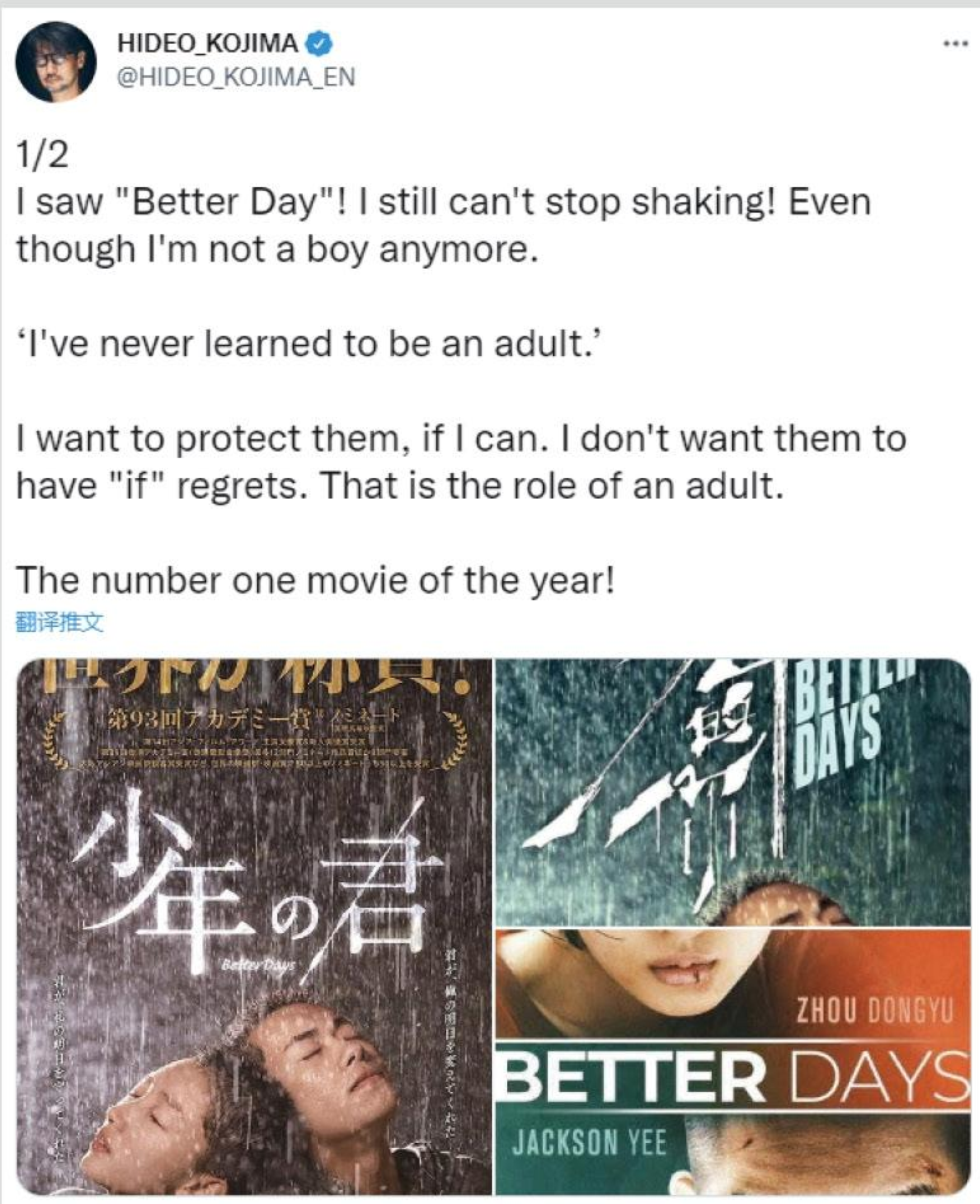
一张小岛和三个男人的摆拍照。虽然夹着烟卷摆出了很酷的样子，虽然《潜龙谍影》的 Snake 是个老烟枪，但小岛是不抽烟的。另外图中的另外三个男人是（左起）大冢明夫、津田健次郎、三上哲。虽然当时没有公开，但他们都是参与了《死亡搁浅》配音的声优。

小岛的评论之魂

小岛秀夫被嘲摸鱼，也不全是因为高强度发推，还因为他高强度看电影读小说，而且在高强度看完电影、小说之后，高强度发推写评论。当然这只是玩笑话，小岛秀夫很多对游戏的构思正是出于他看过的诸多电影、小说，而保持这个习惯，也是在保证他源源不绝的灵感。



将刘慈欣著《三体》一口气读完了。还真是许久没有见过这么宏大的严肃科幻作品了。虽然题材上都是本世代的东西，但在历史背景、科学知识和文学素养上都是独一无二，出色的科幻作品。让我联想到了《神狩》（山田正纪著）《童年的终结》（亚瑟·查理斯·克拉克著）和《在无尽流变的尽头》（小松左京著）。刘慈欣先生是和他们一代的吗？





看完了《少年的你》，虽然我也不再是少年了，但身子还是止不住的颤抖。

“我从没有学会去当一个大人。”

如果可以，我想要去保护他们。我不想让他们为了一个“如果”而后悔。这正是我们作为大人的职责。

这是今年（2021 年）的头号影片！

难怪曾国祥被选去拍摄《三体》了。



《寄生虫》：在好莱坞绝对不会变成“寄生虫”的鬼才奉俊昊，用电影以存在于现实和虚构之间的“半地下”视角所描绘的，幽默而又疯狂的充满讽刺意味的最高杰作！

在差别社会的阴影中，聚光灯聚焦在家庭这一“共生”机制之上。本作揭示了“寄生”与“共生”，是一部将普遍题材讲出花的哲学级娱乐电影。



《寻梦环游记》。主题、立意、故事、世界、方向、运镜、动作、表现方式，这些都非常棒。我像之前看《帕丁顿熊 2》一样哭了出来。我竟然能从骷髅脸上看出他的表情，这真是太棒了！确实，第二次的死亡才是让每个人恐惧的。

“Strand Game”的文化外延
——《死亡搁浅》再考察

文：草莓🍓　　文：三日月　　美编：01



小岛秀夫和他的“小岛制作”（Kojima Productions）的动向，是长期以来业界和广大玩家关注的焦点，近期也同样如此。先是“弩哥”诺曼·瑞杜斯确认了“《死亡搁浅》续作”正在开发，后来曝光的情报又指向一个被称作“Overdose”的恐怖游戏项目；在前不久的 Xbox&Bethesda 游戏展示会上，更有小岛秀夫本人露面，表示正在为 Xbox 平台开发新作——各种迹象都表明，可能不久之后，我们就能一瞥小岛秀夫和他的团队带来的新创意。

现在距离《死亡搁浅》发售，已经接近三年。在玩家与这部作品共同度过的这三年里，发生了很多有趣的“化学反应”：对游戏的评价，从推出预告片时的“万众瞩目”，到游戏推出后的两极化反响，再到后来的评价回暖；对游戏的认知，从对预告片“逐帧逐像素”的多方解读，到发售后玩家对游戏内容的解构热潮,突然又转进到玄乎其玄的“小岛秀夫预言疫情时代”……《死亡搁浅》在电子游戏史上，可以说是出乎意料的，但同时也理所应当地取得了属于它的独特地位，以小岛秀夫的原话说，它开启了一个全新的游戏类型“Strand Game”。

在热潮中，新的问题也随之而来：小岛提出的这个全新游戏类型，其名称就和他此前为《潜龙谍影》系列赋予的“战术谍报行动”（Tactical Espionage Action）一样，是描写性（descriptive）多于规定性（prescriptive）的。前些时候，独立游戏创作者小泽拉维尔·尼尔森（Xalavier Nelson Jr.）就表示，他正在开发名叫《Witch Stranding》

的新作，是一款内核为贯彻相互扶持、物品运输、物理现实等特性（开发团队认为这三点是“Strand Game 三要素”）的基础上设计的 2D 独立游戏——显然，尼尔森尝试从游戏玩法上提取“Strand Game”的设计理念。《Witch Stranding》或许能够把握到游戏的概念内涵；但在其外延上，却与《死亡搁浅》有着相当大的不同之处。

由此看来，也许我们应当再次尝试对《死亡搁浅》做一个文化意义上的考察——是什么让《死亡搁浅》如此特殊？

气盛言宜：超现实、搁浅、意象符号

《死亡搁浅》的开篇，以日本科幻作家安部公房先生的作品《绳》引入：

“绳与棍是人类最早发明的两种工具。棍可以让不好的事物远离，绳可以将好的事物拉近。”

作为安部公房作品的爱好者（小岛曾经在高中时期专门撰写过《绳》的读后感），小岛秀夫选择这段话作为游戏开幕，自然是有原因的。正所谓“气盛言宜”，我们有必要指出，尽管小岛与安部很明显不是同一时代的人物，但两位的创作倾向有着一定的相似性。

作为经历过二战时期日本国民意识转变的作家，安部公房的创作虽然有着明显的科幻特征，但文学界普遍认为安部属于前卫的、热衷于探讨政治要素的作家之一，并将他与花田清辉、埴谷雄高等先锋派相提并论。他的散文式小说当中，蕴含着与我们今天时代有异曲同工之妙的、对社会问题本质的思考。如果我们观察《死亡搁浅》，也能看出，尽管这部作品有着非常明显的科幻特征〔如源自手性概念的“开罗尔”（Chiral）、化用宇宙学概念的虚爆（voidout），乃至于故事中的主要角色之一希格斯（Higgs）的名字等等〕，但其内核也立足于对社会问题的关注。



▲ 安部公房（1924~1993）除了是一名文学大师以外，他还在舞台剧、电影、电视，甚至赛车、摄影和发明领域小有成就。



▲《潜龙谍影》中的世外天堂旨在让士兵从政府中解放出来，和虚无的“乌托邦”类似：过于理想化，而且注定不被世人接受。

安部公房自身的经历有着鲜明的时代性；少年的他曾在日本侵华期间，在沈阳居住过一段时间。或许是受这段经历影响，安部公房笔下的城市景观具有特别的无国籍性和不稳定性，他的创作手法也充分体现了超现实主义的风格。在小岛秀夫的作品中，我们也能看到虽有着现代色彩，但又非常接近的东西。《潜龙谍影》中的世外天堂（Outer Heaven）、无国界部队（Militaires Sans Frontières），《死亡搁浅》中的独立武装 MULE 和 Homo Demens 等等，都是受到人类战争、政治影响的“无国籍性”产物；超现实方面则更无需赘述，我们甚至可以说整个《死亡搁浅》的故事都是构建在后启示录式世界的一种超现实。

伴随着超现实主义手法的，常常是隐喻（metaphor），以及各种隐喻组成的、形而上的寓言（allegory）。隐喻和寓言对感受进行重构，它是属于那个假想乌托邦的独特表达；而我们的线索，则集中在散布于作品之间的意象符号之中。在《死亡搁浅》中，我们能看到数不清的符号：“BB”婴儿；“赫”与“卡”；开罗尔“手性”物质；“冥滩”，“遣返者”...... 令人眼花缭乱、目不暇接。在这当中，最为核心的自然就是“搁浅”（stranding/beaching）了；小岛秀夫本人也是在十余年前深入了解到鲸鱼的搁浅现象（cetacean stranding）后，开始《死亡搁浅》的初步构思的。

在符号学的意义上，“strand”这一词汇的多重含义，赋予了“搁浅”这一能指向多重所指的映射。作为“搁浅”的“strand”指向了死亡，预示了物种的灭绝；而作为“绳”的“strand”，代表了“连接”，指明了希望。多重语义制造了误解，在误解之上实现它的意图。当山姆自己选择从“Strand”变成“Bridge”的时候，他就将“连接希望”指认作为自己的使命，作为“绳”的“strand”因此而具有了先验的观念性。

与“搁浅”联系紧密的，则是“冥滩”（beach）——死者的意识搁浅之处——的存在。就其形象而言，它与古希腊的三途之河、两河流域的“Hubur”、古代日本的“三途川”等引渡亡灵

的概念有着相似性；作为精神与意识的场所，它的存在是一种预言，而它的表现是一种无意识。当“心人”说出“我的身体可能在这里，但我的灵魂在那片沙滩上”时，对他而言，最大的惩罚也许不是每21分钟的死去，而是“重生”，是搁浅冥滩后必然迎来的遣返。这和所有“搁浅”的性质是一样的；搁浅的结果不是最大的痛苦，搁浅本身才是。



▲在神话中，“水”和“死亡”总是联系在一起，典型的例子还有希腊神话中的冥界之河以及中国神话中的奈河。（图为艺术家画笔下的“Hubur”）



▲《死亡搁浅》中的冥滩。



▲《出租车司机》是小岛秀夫最喜欢的电影之一。

知人论世：

孤独、恐惧、未知

如果说“搁浅”是《死亡搁浅》的核心意象，那么当玩家尝试通过体验游戏来解读这一意象时，“孤独”就是人们感受到的最直观印象。无论是患有接触恐惧症的主角山姆，还是在虚爆灾难之后陷于荒凉的美国大陆上独自运送货物的过程，“孤独”都是一个非常恰当的形容词。挣扎求生却不愿离开避难所的人们，处于现实与“冥滩”当中的“遣返者”，甚至连谋划人类灭绝的“灭绝者”自己，考虑到其陷入的矛盾和“宿命”，又何尝不是身处孤独当中。

这种深植于《死亡搁浅》的感受，我们可以采取“知人论世”的研究方法，从小岛秀夫本人的口中找到线索。在媒体对《死亡搁浅》的多次公开采访中，小岛秀夫都强调了“孤独”的感受对游戏的重要影响。在他的评论结集《创作的基因》中评论1976年马丁·斯科塞斯执导的电影《出租车司机》时，小岛如此写道：

“我从小一直受苦于孤独感；在青年时尤为严重……这并不是说我没有任何人作伴。我有家人，有朋友，我并非在无人岛上生活。我是一个生活在普通小镇的普通男孩，当时的社会关系也不像今天那么浅薄。我不认为我是物理意义上的孤立，或者明显地冷漠。但孤独的刺痛一直存在于我的内心。”

对于孤独的感受，小岛秀夫自己有着切身的体验，或者说这是他与生俱来的一大特质。他感受到与同龄人之间相互孤立，也感受到了社会的冷漠；家人在外工作，家庭的关怀也随之缺席，小岛秀夫的童年出现了一道深深的“爪痕”（Trauma）。年龄尚小的小岛，为了对抗这样的孤独，养成了将自宅的照明灯全部打开、电视的声音调高的习惯——这也恰好成了小岛秀夫接触大量西方文艺作品的一个重要契机。

不过，即使到了功成名就之后，小岛秀夫也时常感受到孤独。一方面，身为“第九艺术”电子游戏的创作者，小岛有着不灭的创作热情，内心会相对容易地进入到孤独的状态当中；另一方面，伴随着声誉的，自然也有关注，甚至是质疑。而当他与 Konami 决裂并选择离开时，这份孤独的感觉尤其强烈。

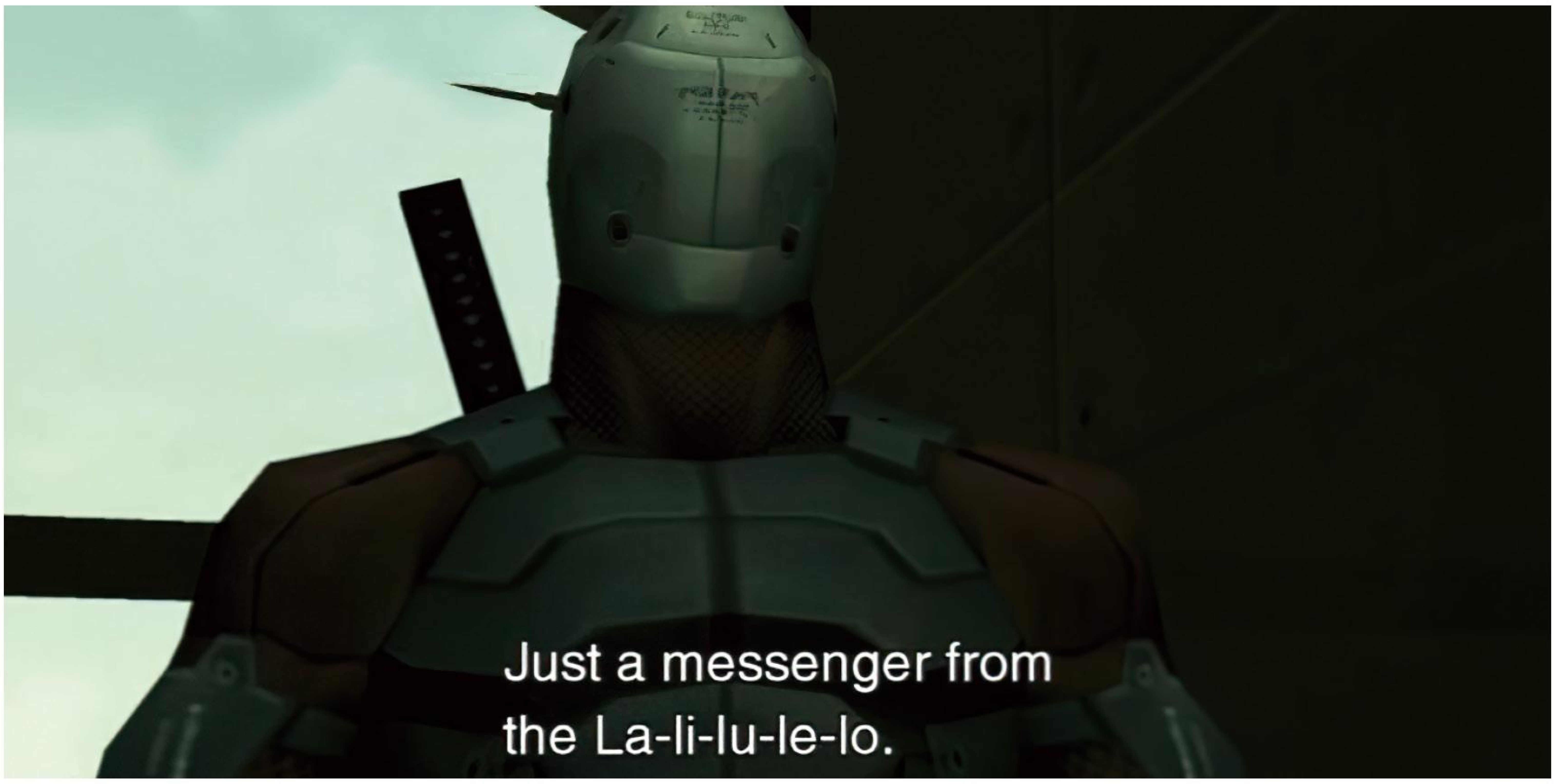
“我无法依赖任何人。这是我创作的理由。”如同主角山姆从美国东部出发，踏上运送货物、连接开罗尔网络之旅一样，小岛从零重新开始组建新团队的过程，实际上也是与这份孤独斗争的过程。他在过去的创作生涯中结识的各界创意人士，此时因《死亡搁浅》而聚集在了一起；而游戏发售后，世界各地的玩家通过特殊设计的异步联机游戏机制，



也联系在了一起——这就是从孤独、疏离感中孕育的连接。

孤独之外，恐惧也是《死亡搁浅》尝试描绘的一种特殊体验。小岛在社交动态中就提到 :《死亡搁浅》的恐惧源自未知，因此小岛秀夫没有采取常见于其他作品平铺直叙交代背景的方法；而游戏当中对搁浅物“B.T.”的表现，也是“未知带来恐惧”的一个诠释。在非说教式的恐惧设计下，玩家自身的感受和解读就被提升到更高的地位了。不可言说之物，无论是在言语中，还是在意识中，都是只可名、不可状之物——“La-Li-Lu-Le-Lo”。

事实上，这一方法在此前小岛执导的《P.T.》就有着特别的体现。《P.T.》公开时，特意隐去了制作方的信息，而工作室的名称也用有寓意的假名“7780s 工作室”所代替，一切有关的情报都是未知的——事实证明这确实间接地增强了《P.T.》带来的恐惧。从未知变为已知，这一状态的改变，预示着未知只是一种暂时的状态。因此，未知之物才是恐惧的来源，而这恐惧之源的名字是“真相”。



▲在“《潜龙谍影》系列”的故事中，“La-Li-Lu-Le-Lo”是爱国者组织的代称，所有被植入了纳米机器的人在试图说出爱国者时，“爱国者”这个单词就会变成这个意义不明的单词。

以意逆志：
连接、社交网络、政治社会化

对于《死亡搁浅》的关注者而言，“连接”无疑是其最为熟悉的概念了。无论是小岛秀夫本人，还是各路游戏媒体和爱好者，只要是论及《死亡搁浅》，那么就绕不过“创造连接、重建美国”这个主题。究其原因，主要集中于游戏的“送快递”核心玩法，以及通过异步多人联机创造的、微妙的“互相连接”的创新体验。

当今世界，人类相互连接的一大重要媒介就是社交网络。小岛秀夫毫不掩饰自己对社交网络的关注——这也是理所当然的，毕竟小岛本人是这个世界上 Twitter 关注人数最多的游戏制作人。我们可以“以意逆志”地说，《死亡搁浅》对社交网络尝试了一种小岛式的诠释。

也许在十年前，人们还在为社交网络拉近人与人的距离、促进沟通和交流感到欢欣和鼓舞，认为社交网络是美好的创新的话，那么到今天，如果还有人认为社交网络单纯有益无害，就只能被看作是技术盲目乐观主义者了。暂且不提社交平台收集大量用户数据引发的隐私担忧，我们必须看到，拥有“双刃剑”性质的社交网络，在改变交流方式的同时，也滋养着仇恨、歧视、非理性乃至冲突和暴力。“黑客帝国”式的假想世界以一种特别的方式变成了现实。《死亡搁浅》中存在拒绝加入“开罗尔”网络的独立势力（如 MULE），我们不妨将其与最近涌动的一些尝试逃离社交网络的新思潮联系起来。

不过，尽管小岛秀夫也看到了社交网络的诸多弊病，但他对于社交网络还是持一种相对正面的，或者说是“改良派”的态度。按照小岛的说法，在游戏设定极度黑暗的情况下，系统的设计就应当有“好”的一面，而《死亡搁浅》内置的“点赞系统”



▲《死亡搁浅》中的“MULE”，算是游戏里玩家遇见频率最高的反派势力。



▲无论是“《潜龙谍影》系列”中的“老蛇”、BIG BOSS，还是《死亡搁浅》中的结局，虽然称不上是“完美结局”，但都能给玩家带来救赎和希望。

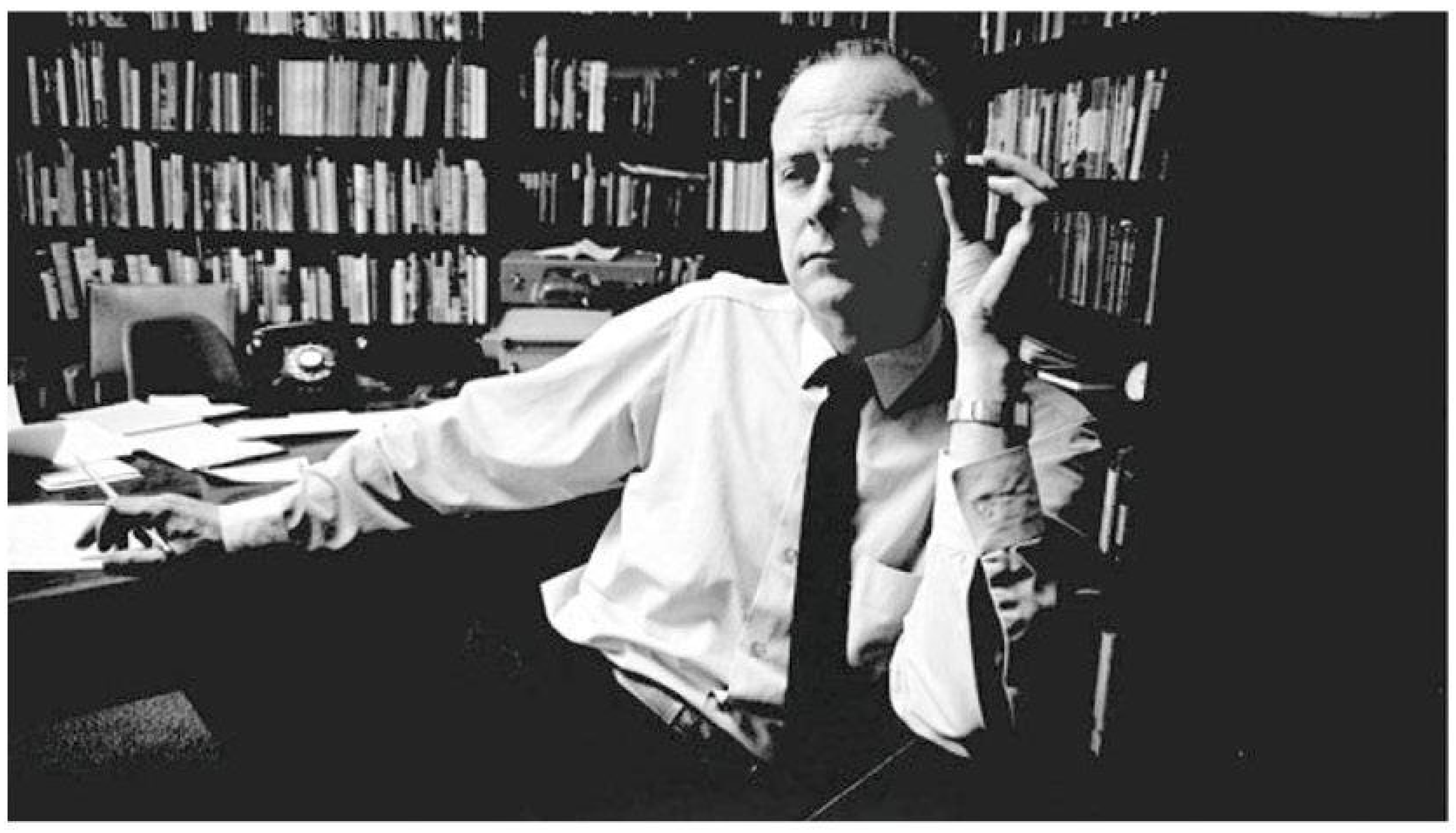
可以说是贯彻了这一思路。

在《死亡搁浅》的联机机制中，对开罗尔网络传输的建筑、设施“点赞”是核心行为，除此之外再无其他的交互。实时的语音或者文字聊天自然是不用想的了，但即使是“踩”和评论，也没有出现在设计当中。在这里，潜在的“负面”表达被有意地移除了；我们从中可以看到一个明显的态度，小岛希望借助机制的力量对社交网络进行改良。

这一点从开罗尔网络的性质也可以看出。开罗尔网络在内核上，是一种人类的自觉：即使在不得不选择与外界隔离的“避难生存”状态下，人类在内心深处依然渴望着被连接——这就是开罗尔网络得以构建并维持当中的现象学。如果我们要为人类的疏离和社会的崩溃寻找一个意象，那么就应当诉诸日常生活的实践；在《死亡搁浅》中，这一实践表征为一种物的社会话语，或者更直白地说，就是“送快递”。借助这一系列的安排，小岛秀夫创造了他希望玩家体验的一种微妙的“社交网络”形态。

创立现代传播理论的著名学者马歇尔·麦克卢汉，在他的著作《理解媒介》中指出“媒介即信息”（The medium is the message），传播方式的变化也会引起社会结构的变化。由此观之，至少在《死亡搁浅》的游戏之内，小岛秀夫确实达成了其设计意图，我们甚至可以说《死亡搁浅》具有 meta-game 的特征。不过在“视频通关”已经成为一种常规选择的今天，作为经过设计的媒介的《死亡搁浅》，其传递的信息也不可避免地出现一些失真。

除了社交网络媒介之外，政治也是小岛创作《死



▲马歇尔·麦克卢汉是现代传播理论的奠基人，他在“互联网”这个词语诞生之前就已经预言了其诞生。

亡搁浅》的一大因素。事实上，社交网络和政治在今天的联系是十分密切的，这是众所周知的事实。而《死亡搁浅》立项的 2016 年相较而言就更显特殊：在欧盟、美国，孤立的思潮占据了上风，英国宣布脱离欧盟，特朗普这样充满争议的人物被选为美国总统，这些事件都对互联网社群造成了深刻的影响，两极化的趋势越发严重。政治的社会化，是我们的时代主基调。

小岛秀夫的游戏作品，始终有着关心政治的姿态。与不少创作者“艺术是艺术、政治是政治”、“艺术不要涉及政治”的态度不同，小岛对现实世界的事件保持着关注，并将自己的思考纳入游戏媒介讨论的命题范围当中。（其实，“艺术不要涉及政治”本身也是一种政治，这就像即使一个人是沉默的，它也在不停地对外界作出回应一样；在沉默之中，蕴含着语言。）而在表达这一类命题时，小岛秀夫的广泛涉猎和知识，使得他的观念能够以自己理想中的形式完整地表达出来。

我们知道，在《潜龙谍影 2 自由之子》中，小岛对“信息爆炸”的时代作了一定的探讨；而在《潜龙谍影 V 幻痛》中，“通用语”（lingua franca）和母语的冲突是故事的一条深层逻辑。具体到《死亡搁浅》，在“重建美国”的表象之下，小岛秀夫呼唤的依然是缓和冲突、追求理解。在故事的终盘，尽管人类面对“灭绝”的归宿所能做的依然有限，但在经历过一切之后，是人类的“理解”力量带来了一丝希望。



小岛秀夫
——讲故事的人

当游戏不再作为一种单纯的娱乐产品，而是变成了一种有着社会责任意识的创作实践时，就会出现各种各样的解读和阐释，“从对它的误解中抵达真理”（拉康语），本文亦不例外。不过，虽然没有人会阻止谁故作高深地用“小松左京式的科幻笔触、介乎昆汀·塔伦蒂诺和乔治·卢卡斯式的叙事语言、托马斯·品钦式的故事”来描述《死亡搁浅》，但《死亡搁浅》从根本上还是一个有着小岛秀夫观念深刻印记的作品。



包括《死亡搁浅》在内，小岛秀夫的很多作品都在故事的立意上下了功夫。小岛秀夫作为一位对世界有着敏锐观察力的创作者，其作品自然也蕴含着他自己对一些社会现象的思考。然而，也许是近年实在是“风云不测”的缘故，《死亡搁浅》在一些玩家的口中变成了对现实的“神预言”，社交网络的冲突还说得过去，“小岛秀夫预言疫情”就显得有一些无厘头了。

当然这些可以解释为“岛学家”和粉丝们的打趣之辞，但笔者想到了德国哲学家、文化评论家瓦尔特·本雅明的《讲故事的人》一文。在这篇文章中，本雅明提出：现在不再被“经验”，而只是被“经历”。传统的艺术家能够将过去的经验与当下进行联系和整合，他们的故事讲述有着说教式的经验传递作用；而“现代”的艺术家不再能向艺术的接受者传递这些作用，因为现代的大众传播媒介所传递的是被完全地解释了的信息；由此，艺术家失去了扮演“讲故事的人”的能力。

小岛秀夫似乎更像是一位尝试讲述故事的、采取“传统”手段的艺术家，然而他使用的媒介又具有显然的现代性。正因此，当《死亡搁浅》越来越多（而先验地）反映现实时，人们就可能会将它视作一种说教；但与此同时，这种说教也会轻易地被消解。如果在未来，说教开始被看作是“不合时宜”的，那就说明电子游戏作为“讲故事”和经验传递的功用走向灭绝。由此，我们不妨说，《死亡搁浅》在“Strand Game”上的外延，也正是从小岛秀夫讲述的故事当中得以体现。

再度回想起《潜龙谍影 3 食蛇者》中，那段著名的长达三分钟的爬梯之旅；《潜龙谍影 V 幻痛》中，憎毒之蛇面临的各种各样的艰难选择；《死亡搁浅》中，被部分玩家诟病的重复度略高的“送快递”体验 ...... 此时活用《死亡搁浅》里出现的一句台词再合适不过了：

”I brought you a metaphor.”



说起小岛秀夫在游戏界的传说故事，我想每位玩家或许都会有自己的答案。但若是问起其中最遗憾的故事，我想要么是《潜龙谍影 V 幻痛》的“幻之第三章”，要么就是曾经红极一时的《P.T.》。这款在 PSN 商店仅仅上架半年就被下架的作品，却成为了无数玩家心中最遗憾的回忆。本篇文章，就带领各位玩家穿越回 2014 年，重现那个由《P.T.》点燃的盛夏。

文 雾鸦　美编 Juxi

沉寂

1999 年，Konami 在 PS 平台上发布了一款名为《寂静岭》的游戏作品，由 Team Silent 负责制作。凭借着独特的心理恐怖要素，《寂静岭》在一众追求感官刺激的恐怖游戏中脱颖而出，获得了玩家群体的广泛好评。其构建出的独特世界观，例如被弥天大雾笼罩的小镇、患有心理问题的主角以及怪异的表里世界都成为了之后系列的标志性元素，并深刻地影响了其他恐怖游戏的发展。



消失于浓雾的传说 《寂静岭》与《P.T.》

在初代获得成功后，Team Silent 马不停蹄地开始了续作的开发，并于 2001 年发布了《寂静岭 2》。2 代在秉承一代传统的同时，讲述了一个更加引人深思的故事，男主詹姆斯 · 桑德兰的塑造全面而立体，成功将系列特色发扬光大。事实上，玩家群体间认为 2 代是“《寂静岭》系列”巅峰之作的并不在少数。但或许是由于工期紧迫，或许是由于江郎才尽，Team Silent 在 2003 年和 2004 年先后发布的《寂静岭 3》和《寂静岭 4》的评价和销量都呈现出下降趋势，以至于 Konami 决定在 2005 年关闭 Team Silent，并将《寂静岭》这一 IP 交给



▲被称为系列巅峰的《寂静岭2》

欧美第三方工作室进行制作。系列第五作《寂静岭 起源》和第七作《寂静岭 破碎的记忆》由 Climax Group 开发，第六作《寂静岭 归乡》由 Double Helix Games 制作，第八作《寂静岭 暴雨》则由 Vatra Game 制作。但这些作品无一例外都没能达到 2 代的高度，反倒是被玩家抨击“越来越不恐怖”，评价和销量持续走低。彼时的 Konami 清楚，想要让《寂静岭》这一曾经的王牌 IP 重现辉煌，势必需要进行大刀阔斧地变革。而在其社内，正好就有这样一位天才制作人能够胜任此工作，此人自然就是本书的主角——小岛秀夫。

虽说小岛秀夫一直作为 Konami 的代表人物，并且也参与过不同种类的游戏类型制作，但对于开发恐怖游戏一事，小岛内心还是有几分抗拒的。因为据他所说，自己很少玩恐怖游戏，《生化危机》每次都是玩到一半就被吓得不行，没有一部成功通关。不过也正因如此，小岛秀夫非常清楚什么样的恐怖元素能起到最佳效果。他认为当时在恐怖游戏中流行的丧尸和妖魔鬼怪并非是恐怖的核心，倘若把一个人扔到一个陌生的空旷地，哪怕是单纯的行走都会显得无比惊悚。因为人们从事物中看到的景象会随自己的经历而发生变化，即使两人处在同一环境中，也会有人看到不存在的林中幽魂，或者是



▲宣发期间的《P.T.》几乎没有任何相关讯息

从一块平平无奇的石头上看出一张人脸。这些都是源于人们的想象，以及对陌生事物的未知。没错，正如洛夫克拉夫特所说，恐惧来源于未知。

小岛秀夫对于恐惧的理解与当年的 Silent Team 不谋而合。而在游戏开发中，小岛也一直将“未知”二字贯彻到底，甚至从游戏宣发阶段就开始了布局。2014 年 E3 公布的《P.T.》就仿佛是凭空出现一般，宣传片最后的“7780s 工作室”更是闻所未闻。玩家们对这款神秘作品产生好奇的同时，也试图从网络上搜索相关讯息，寻找开发团队的蛛丝马迹，但全都一无所获。而这显然是小岛事先安排的诡计，他认为现在的玩家在看到新作公布时，便会不由自主地在网络上寻找相关讯息，在上手游玩前就已经了解到了游戏的方方面面。在这样胸有成竹的情况下游玩时，自然不会对游戏中本该作为“惊喜”的元素做出反应。这对于一款恐怖游戏来说可谓是致命打击，就仿佛是带着答案参加考试一般。为此他不惜隐去了所有相关人员的讯息，因为如果在标题中加上《寂静岭》三个大字，玩家们便会先入为主地以“《寂静岭》系列”的经典元素来审视《P.T.》，提前做好心理准备。

小岛的计谋理所当然地取得了一定成效，当玩家们发现在互联网上搜索不到任何关于《P.T.》的信息时，社区间便已经流传起了关于《P.T.》的传闻，一直持续到同年 8 月 12 日游戏正式在 PSN 商店上架。慕名而来的玩家们迫不及待地下载游戏，想要一睹这款神秘作品的真容。但当他们进入游戏后又傻眼了——这款游戏没有任何指引和提示，玩家们只能看到眼前的走廊，脑海里不断盘旋着“我是谁，我在哪，我要做什么”这三大问题。更离奇的是，当玩家们顺着路线抵达走廊尽头时，门的另一端并不是什么新场景，而是回到了走廊的起点。随着玩家们的游玩愈发深入，他们意识到自己一直在这条走廊中循环，并且周遭的环境变得越来越诡异，还有一个神出鬼没的女鬼在这条走廊间徘徊。玩家们能在门缝中捕捉到她的身影，甚至能在耳边听到她若有若无的脚步声。

第一批游玩的玩家们无疑是幸运的，他们在进入《P.T.》的世界前宛如一张白纸，获得了最理想的游戏体验。但小岛秀夫显然低估了玩家和互联网


▲通关后赫然出现的主角

的能力，在他的设想中，玩家社区至少需要花费一周的时间才能破解游戏中的所有谜题，并成功抵达关底。在那里，小岛为他们准备了一份礼物——一份写有小岛工作室的制作人员名单，和一个闪亮的《寂静岭》标题。但玩家社区仅仅用了几个小时就通关了游戏，并在网络上上传了游戏的通关动画。且不说小岛秀夫何许人也，神秘新作引发的玩家热论加上“《寂静岭》系列”的多年沉淀，就已经足以让玩家社区沸腾了。

那么问题来了，此前从未制作过恐怖游戏的小岛秀夫，是如何让《P.T.》如此恐怖的呢？

归来

时至今日，《P.T.》带来的恐怖体验依旧是业界翘楚。虽然游戏中只有一个场景，或者说，一条走廊，但小岛利用场景中的元素，不断地变化玩家体验。事实上，后续有不少效仿《P.T.》的作品出现，但无一例外都没有达到《P.T.》的高度。这是由于小岛在《P.T.》中使用了一种更高明的手法——从熟悉的事物中产生未知。正如前文所言，《P.T.》的场景只有一条走廊，玩家在走过两三次后便会轻松记住场景结构。此时小岛便利用了玩家“熟悉的地方就是安全的”这一心理，开始在场景中的小细节做手脚。试想一下，如果每天路过的公交站台突然多出一幅画，你或许不会在意；但如果自己家里某天突然多了一幅画，是不是瞬间就感到毛骨悚然？

尽管游戏中只有一个场景，但小岛的风格向来是贵精不贵多，这一段小小的走廊可是大有文章。这一条走廊由两条长廊组成，一条长，一条短，用


▲漆黑的阳台正适合恐怖事物栖息

转角连接。前者的右侧有一处凹陷空间，摆放着一张桌子；后者的两侧各有一扇门，同时上方还设有二楼阳台。从结构上来说，走廊是从简单到复杂的，并设有多个“恐怖点”。比如连接两条长廊的 90 度转角，玩家在经过转角前对第二条长廊的情况一无所知，可以说每一次转头时，心脏都会跳到嗓子眼的位置。而回廊两侧的门也是起到异曲同工之妙，不过在恐怖感上更进一步，不仅可以开关，还可以半掩，露出门缝吸引玩家。而第二条长廊的阳台设计更是巧妙，因为那是整个场景中唯一的高点，玩家在经过时很容易被其吸引。小小的一条走廊，处处都是小岛安排好的陷阱，也难怪无数玩家望而却步。

除此之外，为了让玩家代入感更强，游戏中的玩家并不知道主角的扮演者是弩哥。毕竟如果有玩家将弩哥在《行尸走肉》中屠戮丧尸的形象代入到《P.T.》中，感到害怕的恐怕就是女鬼了。而将游戏主角设定为普通人，能最大程度地提高玩家与角色的共情，让游戏体验更加身临其境。游戏中也没有提供任何背景音乐，但游戏音效却被刻意放大，以此营造出更佳的临场感。当玩家在场景里走动时，耳边环绕的只有自己沉重的脚步声，灯具摇摆的碰撞声等等。在这无比安静的环境下，一丁点异响都会让全神贯注的玩家精神紧绷。



▲游戏中出现的神秘“婴儿”

游戏的剧情同样扑朔迷离，玩家只能通过场景里的物件和收音机获得支离破碎的剧情线索，大致推测出，在这个诡异的家中，发生了一场家庭悲剧。不时在卫生间中传来的婴孩哭啼声，似乎暗示着孩子便是悲剧的核心，而那神出鬼没的女鬼似乎就是孩子的母亲。尽管如此，游戏中依旧存在着大量不知所云的情节——主角为什么出现在这里？他和悲剧有什么关系？主角的目的又是什么？这些剧情空白显然也是小岛故意留下的，正如前文所言，小岛认为每个人对于相同事物都会有不同的看法。与其讲述一个自己心目中的恐怖故事，不如先塑造出一个恐怖阴森的环境，再给予玩家一些扑朔迷离的线索，最后让玩家自己脑补出一个专属的恐怖故事。说白了，就是想让玩家自己吓自己。

作为一款恐怖游戏，《P.T.》倒也未能免俗，使用了一些“Jump Scare”手法，也就是所谓的“跳脸”。不过小岛尽力地控制了使用的频率，杜绝其滥用。其实在游戏中的绝大部分流程中，玩家虽然会看到女鬼，但后者都会和玩家保持安全距离，并不会对玩家造成物理伤害。反倒是其反常的举动会给玩家带去精神伤害。例如玩家走着走着突然发现头上有人盯着自己；抽搐的房门突然被关上；门缝里的眼睛等等。都让玩家时刻提防着周遭环境，精神高度集中。而小岛正是利用了玩家这一心理反其道而行之，玩家越是紧张，游戏流程越是平淡。等到玩家放松警惕时，又突然蹦出一些诡异的景象来吓唬玩家，由此让玩家一直笼罩在恐惧的阴影之下。

在游戏公开数年后，有玩家通过改写代码的方


▲游戏中隐藏的场景

式在游戏中获得了自由观察视角，便发现了一些隐藏在玩家视角之外的秘密。比如游戏中有一个玩家被困卫生间的桥段，此时玩家只能隔着房门听到步步紧逼的脚步声。而通过自由视角便会发现，在玩家的房门外，的确有一名女鬼朝着玩家走来。除此之外，在流程中的某个部分，当玩家经过光源时，会发现逆光处会出现一个抽搐的影子。此时用自由视角便会发现，女鬼已经神不知鬼不觉地跟在了玩家身后，并一直处于玩家的视野死角。还有一个被隐藏起来的场景——一具无头女尸静静地躺在装满水的浴缸中。这样的细节在游戏中数不胜数，可以说正是小岛对于游戏细节的极致追求，才能让《P.T.》的体验如此令人不寒而栗。

《P.T.》在恐怖游戏界的影响力空前，虽然在此之前已经有《逃生》和《失忆症》这种不给予玩家任何反抗手段，只能一路逃跑的恐怖游戏。但《P.T.》无疑是其中的集大成者，也是之后恐怖游戏争相模仿的对象。例如《层层恐惧》《Visage》甚至《生化危机 7》都或多或少有一些《P.T.》的影子，《生化危机 8》中的某章节更是与《P.T.》的后续宣传片出奇相似。

分别

《P.T.》的发布堪称游戏界最成功的营销之一，在获得如此多玩家的关注之后，一般来说，Konami 一定会让小岛趁热打铁，全力投入到开发工作中去。起初也的确如此，在《P.T.》的秘密传开之后，小岛又在同年的 TGS 展会上公布了一段全新的演示，虽然场景依然是熟悉的回廊，但出现了大量全新的角色和恐怖要素。小岛也正式确定了自己会在《潜龙谍影 V 幻痛》正式发售后，全身心地投入到《寂静岭》新作的开发中去，一切似乎都有条不紊地进行着。

但随后发生了一连串变故，出乎了所有人的意料。2015 年，就在《潜龙谍影 V 幻痛》发售前夕，细心的玩家发现在其官网页面上，原本处于游戏标题上方的“小岛秀夫”一名消失了。在这之后，其官方推特，YouTube 账号等社交媒体上都抹去了“小岛秀夫”的名号，仿佛他从未出现过一般。熟悉小岛秀夫的玩家都知道，作为一名制作人，小岛是非常高调的，在其制作的作品中都会有醒目的署名，这般反常的举动很明显不是小岛所为。

事实也的确如此，2015 年，小岛秀夫和 Konami 之间的关系迅速恶化。从一开始的遮遮掩掩，到最后 Konami 光明正大地禁足小岛，甚至禁止他出席同年的 TGA，哪怕《潜龙谍影 V 幻痛》获得了当年的“最佳动作游戏”和“最佳原声音乐”两项大奖。而在《潜龙谍影 V 幻痛》正式发售后不久，Konami 就宣布解散小岛工作室，其创始人小岛秀夫也正式结束了他在 Konami 长达 30 年的工作。而彼时小岛工作室正在开发的作品自然也是胎死腹中，毕竟连《潜龙谍影 V 幻痛》都留有大量的半成品内容，其他分支作品就更不用提了。



■一般来说，小岛都会在游戏标题上方署名

《寂静岭》新作的取消在令无数玩家感到震惊之余，更多的其实还是对 Konami 的不解。毕竟《P.T.》无论是营销还是游戏素质都已经远超玩家预期，照这个势头开发下去，重返巅峰甚至青出于蓝而胜于蓝都是很有可能的。但彼时的 Konami 已经铁了心要告别主机游戏市场，旗下最知名的制作人自然是首当其冲。在《P.T.》被取消后，Konami 还从 PSN 商店下架了这部作品，试图彻底抹去其在网络上的痕迹。

Konami 的这番举动自然是遭受无数玩家的唾弃，在二手交易市场中，装有《P.T.》的 PS4 主机甚至能卖出更高的价格。玩家们开始尝试用各种办法保留这款“绝版神作”，甚至有技术力高超的玩家尝试用虚幻 4 引擎在 PC 上重现《P.T.》，他差一点就成功了——如果在项目最后没有收到来自 Konami 的邮件的话。

虽说 Konami 竭尽全力想要抹除《P.T.》的存在，但它终究无法抵抗网络的力量。时至今日，玩家们依旧可以采用特殊手段下载到《P.T.》，而关于《P.T.》的剧情讨论和其中蕴含的小岛元素，也一直在玩家社区中热议。玩家们用各种技术手段将这个简短的 DEMO 扒了个底朝天，而游戏开发者们也从中学到无数设计方案，并运用到自己的游戏当中。即使正作被取消了，《P.T.》也依旧作为养分，滋润着后续恐怖游戏的发展。

从横空出世到凭空消失，《P.T.》就仿佛都市传说一般，没头没尾，却又深入人心。纵观小岛秀夫的职业生涯，他曾无数次地不按套路出牌进行宣发，由此让玩家获得意料之外的惊喜。但想必就连他自己也没料到，作为预告片制作的《P.T.》，不仅成为了游戏界最成功的宣发之一，也成为了玩家社区最知名的传说之一。《寂静岭》的消失，或许就像断臂维纳斯一般，正因为有遗憾才显得更加美丽。



■玩家用虚幻4自制的《P.T.》


NO
WAR

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人 SP

KOJIMA PRODUCTIONS

ISBN 978-7-88553-552-0

9 787885 535520

游戏人解析78 光盘定价：28元

本品随盘附赠